ÍNDICE

INTRODUÇÃO

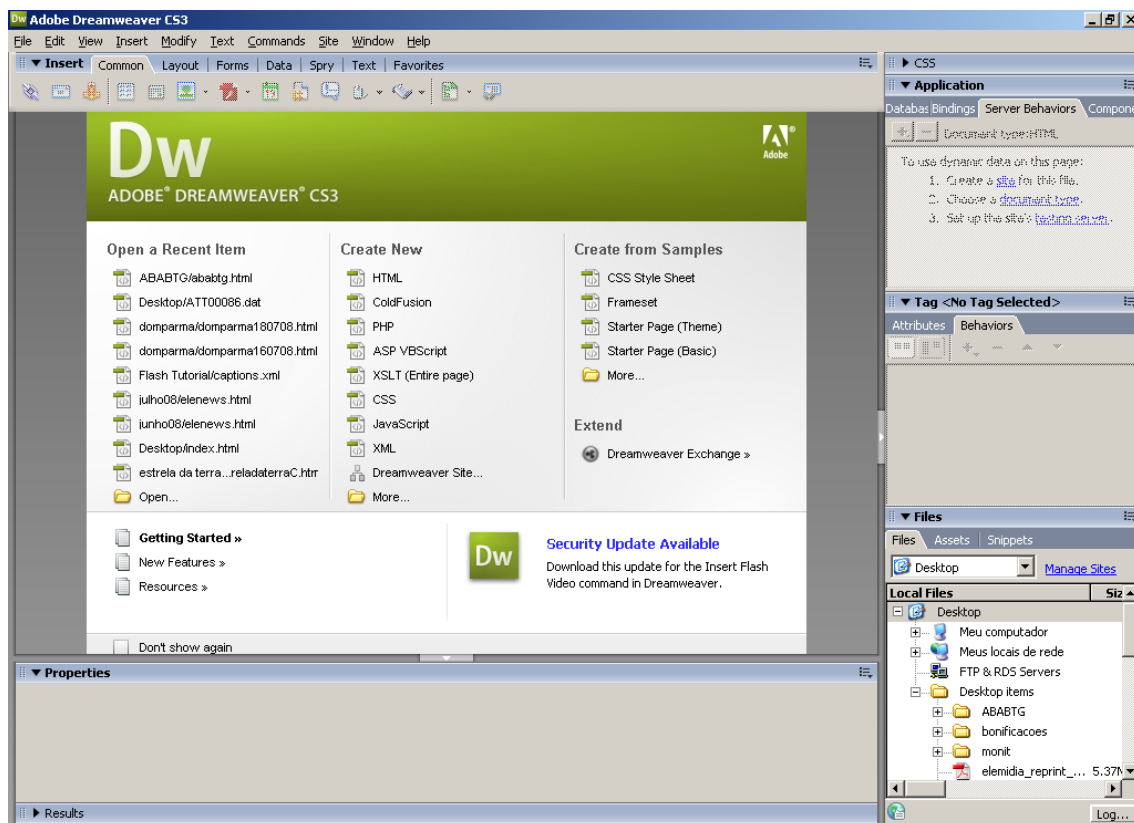
O Dreamweaver é não só outra ferramenta de visual de HTML. Ele faz o que todos os melhores editores fazem: cria tabelas, edita quadros e alterna facilmente da visualização de páginas para visualização HTML.

Mas o Dreamweaver vai além dos outros editores para permitir criar animações e páginas dinâmicas (DHTML). O Dreamweaver suporta completamente as folhas de estilo em cascata (CSS), bem como camadas e comportamento de JavaScript. Ele também inclui sua própria ferramenta de animação DHTML. E um cliente FTP repleto de recursos, que incluem mapas visuais do site, está embutido dentro dele.

Entre as principais novidades da versão CS3, está a nova aba SPRY, que é um framework para utilização de tecnologia AJAX (http://pt.wikipedia.org/wiki/AJAX_(programação).

Outra grande novidade é pelo fato de parti-la dessa versão o Dreamweaver fazer parte da Adobe, então o dreamweaver possui uma integração muito boa com o Photoshop.

Integração com o Adobe Device Central, que possibilita você visualizar seu site em um aparelho de celular.

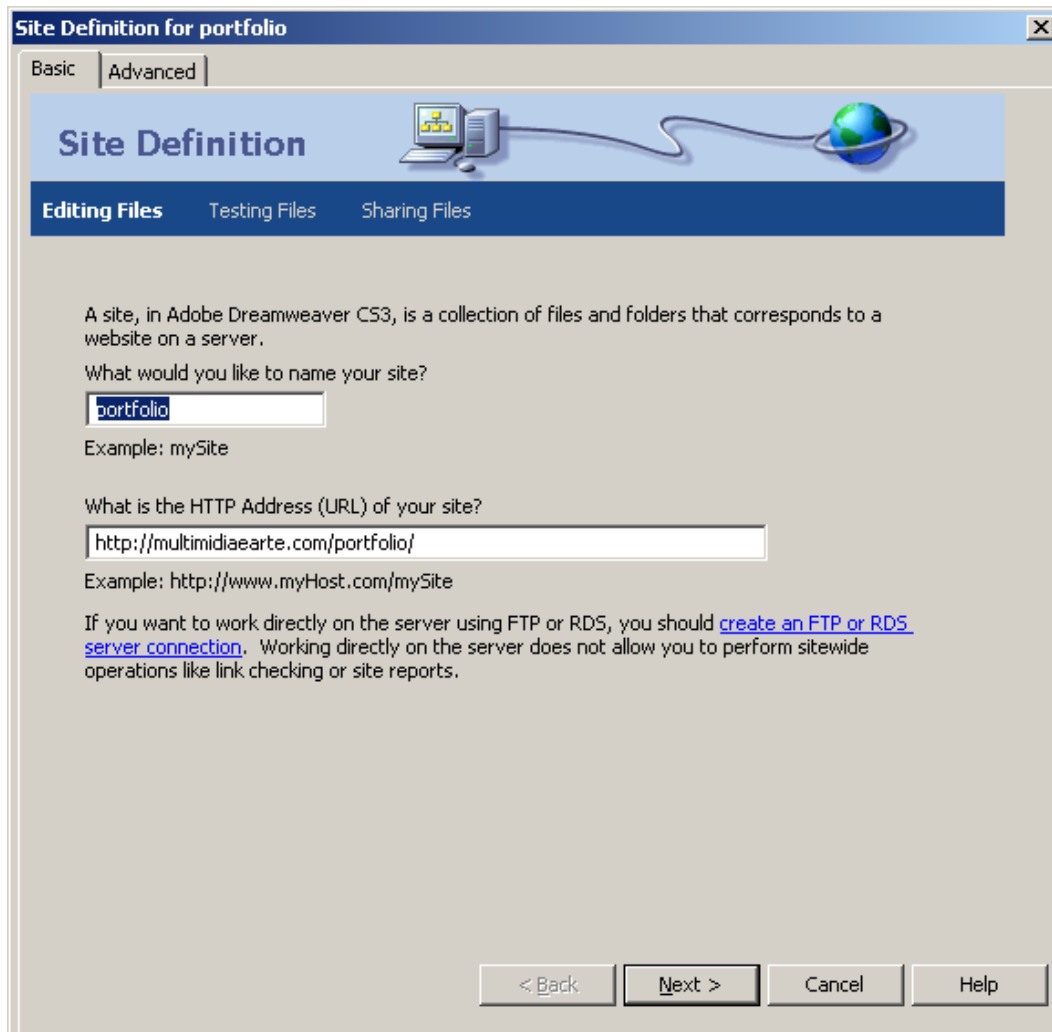
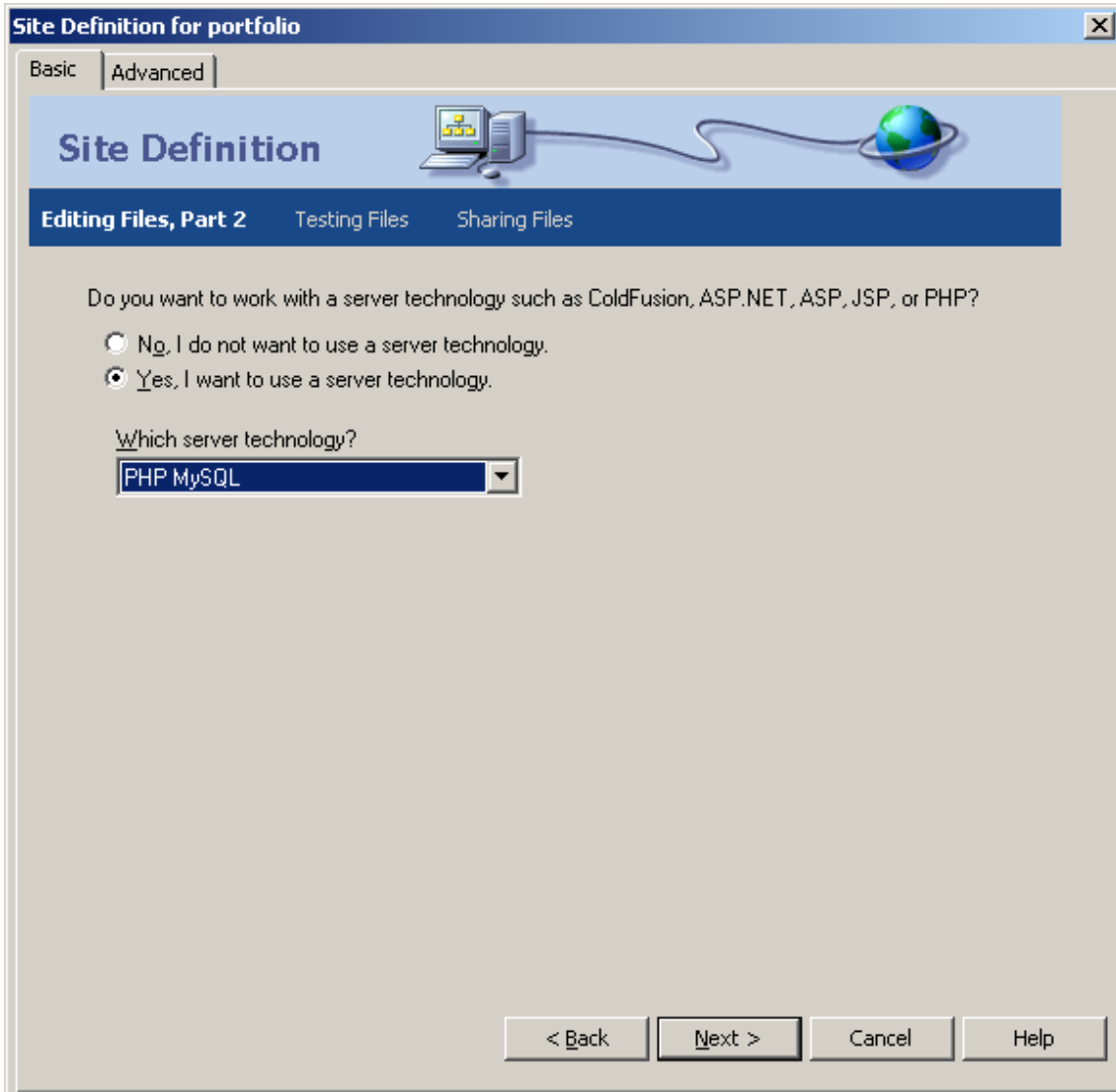
Quando iniciar o Dreamweaver pela primeira vez, você verá uma janela principal, que permite a você criar documentos estáticos (HTML) e dinâmicos como Coldfusion, PHP, ASP, ASP. NET e arquivos CSS.

Nessa tela, você tem na esquerda os documentos abertos recentemente ou abrir um arquivo existente. Na tela central, podemos definir os tipos de arquivos a serem criados. Na tela da direita ele apresenta alguns templates. Na opção Extend, existe o link *Dreamweaver Exchange*, que permite você acesse o setor do site da Adobe onde poderá ter acesso a extensões dos programas Adobe.

Embora não seja um pré-requisito para utilizar o Dreamweaver, é de extrema importância que ao criar um site você tenha uma base da linguagem HTML. Pois mesmo para o entendimento do que será apresentado durante essa apostila, para muitas coisas ele será necessário.

PROJETO DE UM SITE

No Dreamweaver podemos editar páginas HTML únicas como podemos gerenciar sites, ou seja, controlar todo o projeto que está sendo feito, o que é recomendado para a construção de seu site.

Na tela que se abre na coluna do meio temos a opção Dreamweaver Site

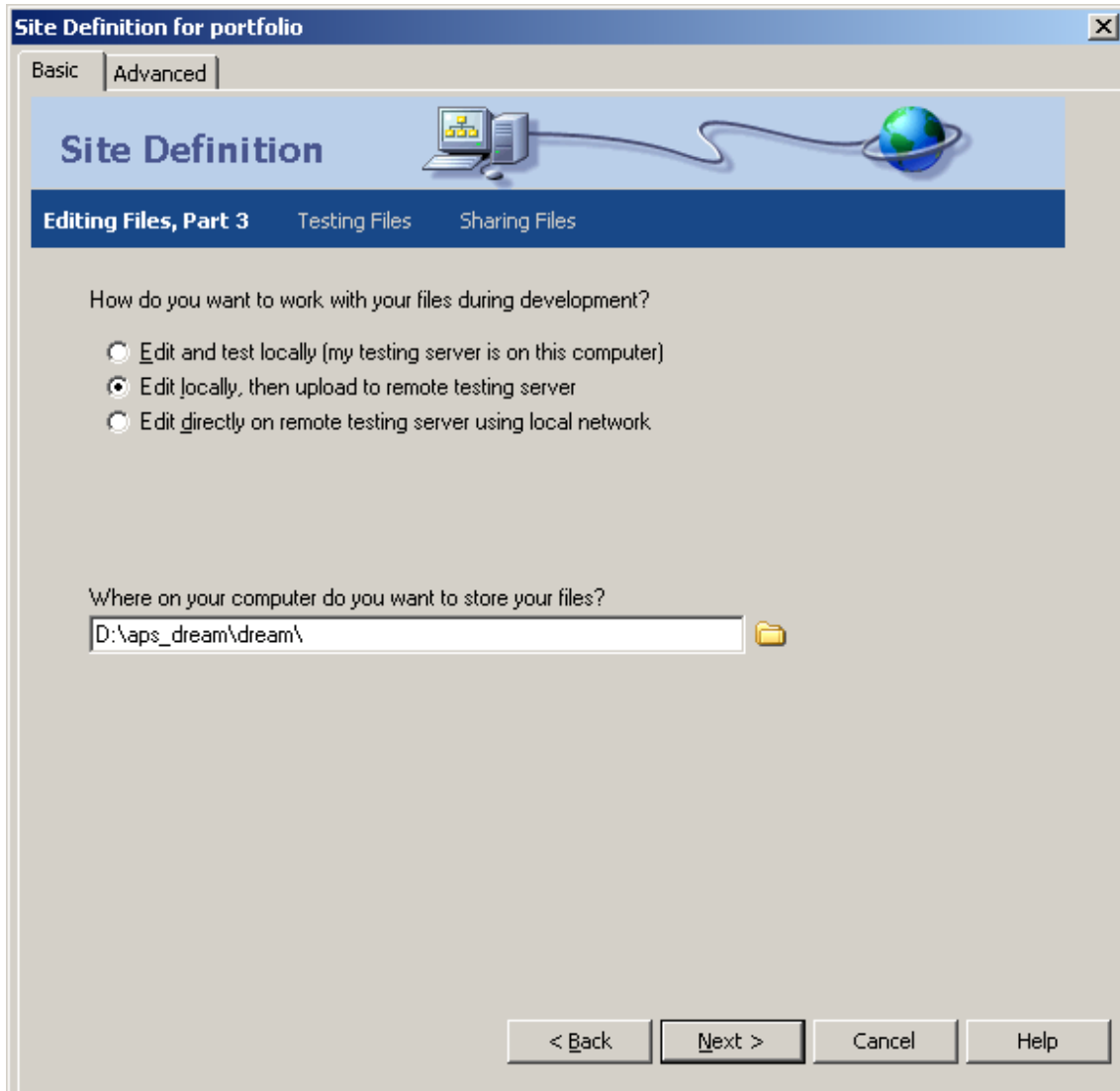
Clique nessa opção. Ele vai abrir um assistente de criação do ambiente site.

Nessa etapa você deve dar um nome ao seu site e caso já tenha um domínio para ele pode preencher o campo URL. Ainda nessa tela, podemos observar que acima temos dois modos de criar nosso ambiente de site a opção “Basic” a que estamos utilizando ou a opção “Advanced” que permite preencher todas as etapas da opção “Basic” mais rapidamente. Dê um nome ao seu site e clique em NEXT.

Na segunda etapa deve-se definir se vai ou não trabalhar com páginas dinâmicas (ASP, PHP, ASP. net, CFM, etc..).

No caso eu escolhi a opção PHP MySQL, pois os servidores onde serão testado os arquivos de nossa apostila dão suporte a essa tecnologia.

Conteúdo dinâmico é o conteúdo de um site que é apresentado ao visitante através de requisições feitas no servidor onde ele está hospedado. Através de conteúdo dinâmico podemos acessar a bancos de dados, e páginas que são montadas de acordo com as solicitações feitas pelo visitante.

Se você não vai utilizar conteúdo dinâmico, você pode marcar "No, i do not

want to use a server technology".

Clique em NEXT, na etapa seguinte, é necessário direcionar o site para a pasta em seu computador onde ficarão os arquivos de seu site.

No caso escolhi a opção de editar os arquivos localmente e fazer o upload para o servidor remoto

Na próxima etapa é necessário definir como será feita a conexão com seu servidor. Se você ainda não possui um servidor para hospedar seu site, nessa etapa escolha "None". Mas caso já tenha um servidor para hospedar seu site escolha FTP (File Transfer Protocol).

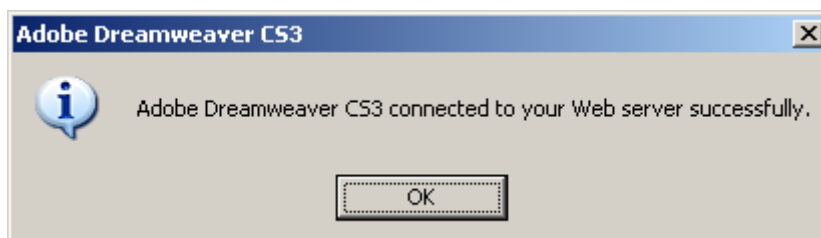
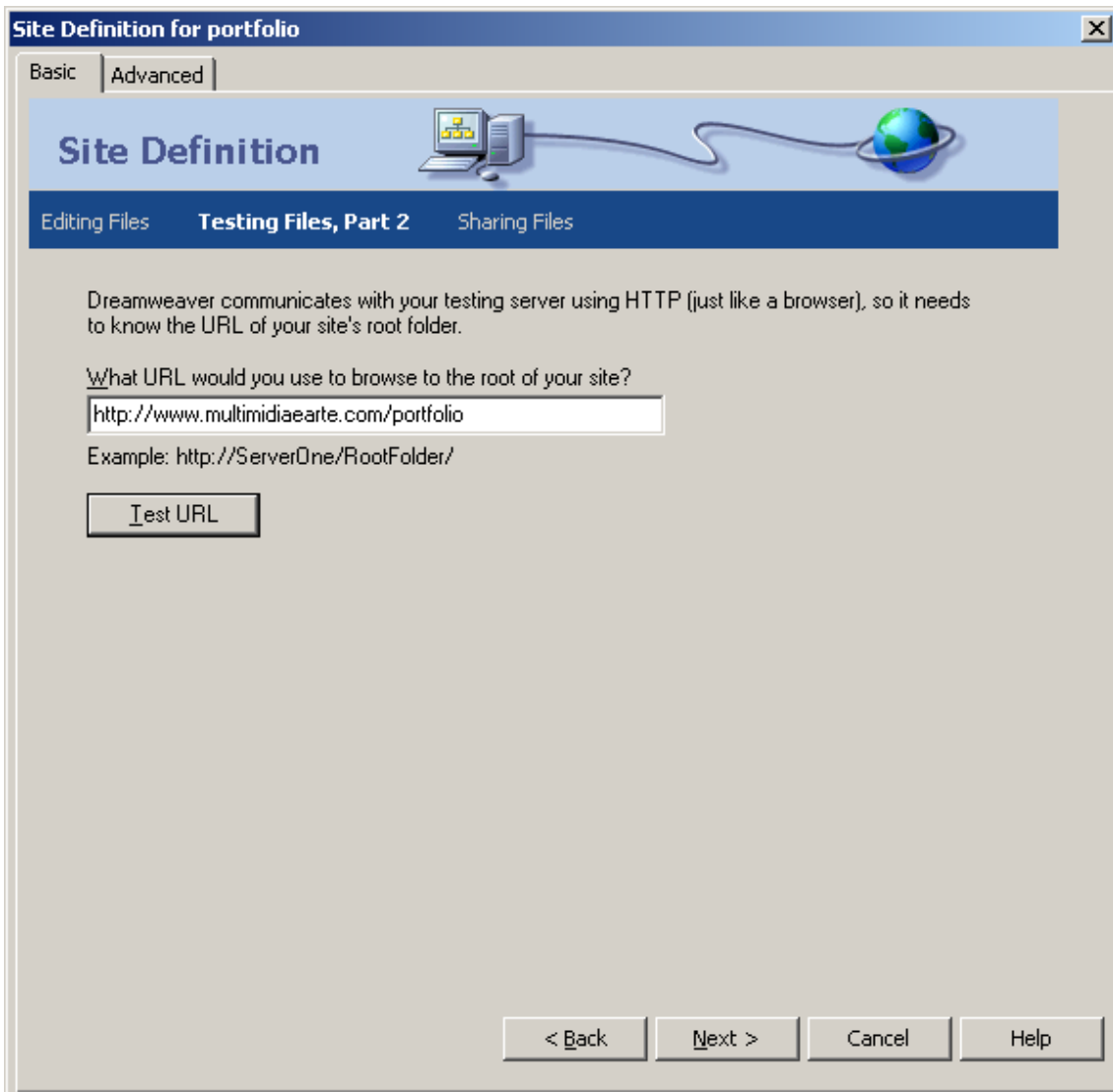
Se essa for a sua opção será necessário preencher os campos do endereço FTP (esse endereço é fornecido pelo seu provedor de hospedagem). Na segunda opção onde na imagem aparece "www" é a pasta para seu site.

Alguns servidores de hospedagem solicitam que seu site fique dentro de uma pasta, a maior deles usa a pasta “www" ou “public_html”, mas isso deve ser verificar com seu servidor de hospedagem.

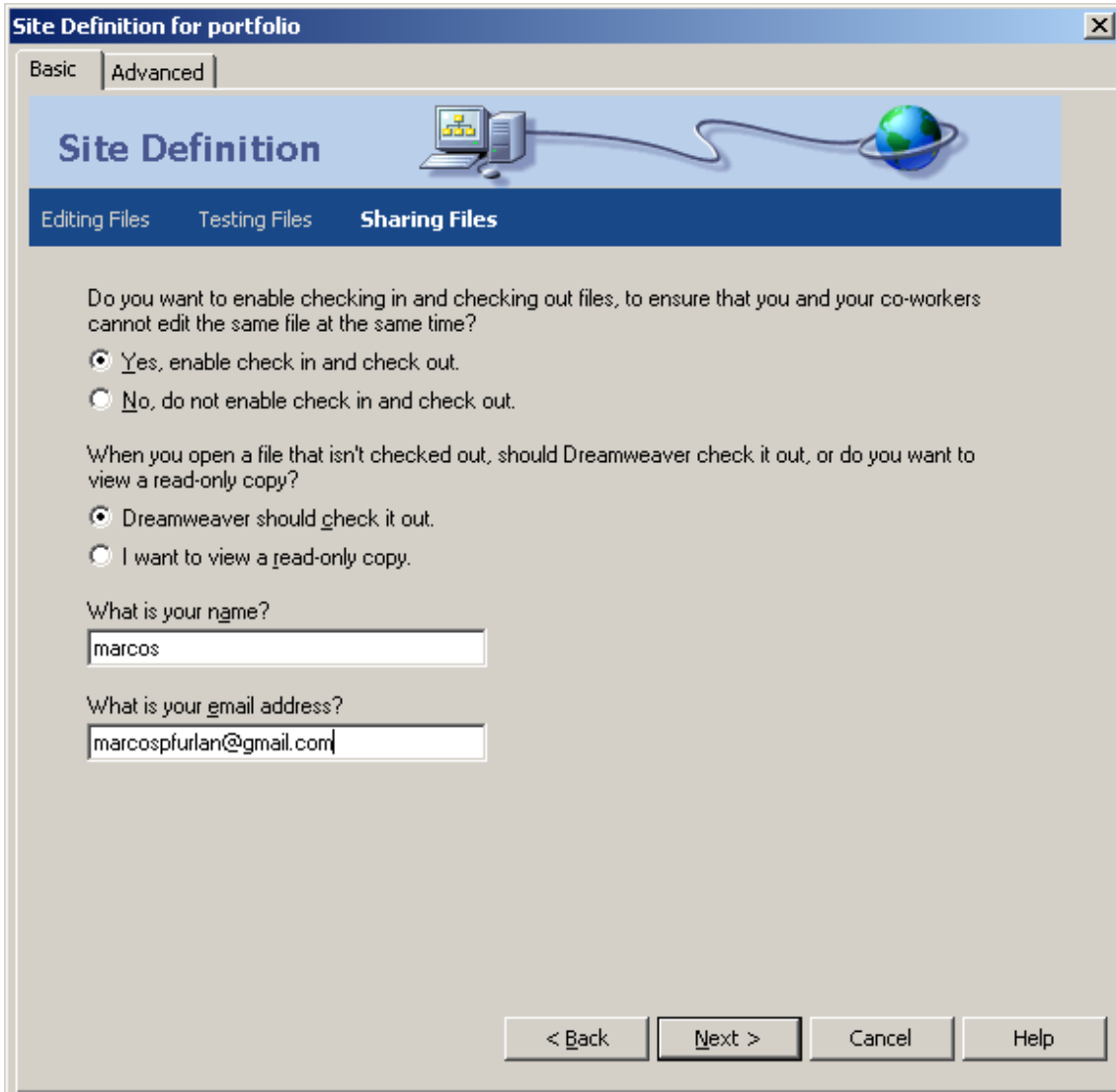
Site Definition for portfolio
Basic | Advanced
Site Definition
Editing Files | **Testing Files** | Sharing Files

How do you connect to your testing server?
FTP
What is the hostname or FTP address of your Web server?
ftp.seuftp.com.br
What folder on the testing server do you want to store your files in?
/p
What is your FTP login?
login
What is your FTP password?
●●●●● ☑ Save
☐ Use Secure FTP (SFTP)
Test Connection

< Back | Next > | Cancel | Help

É aconselhável sempre clicar no botão “Test Connection” para ver se houve comunicação.

A etapa seguinte somente será disponível se você preencheu os dados para comunicação FTP.

Você deve preencher o endereço de seu site. Caso você esteja testando seu site somente localmente, essa etapa não será mostrada

É a opção “Yes, enable check in and check out “e “No, do not enable check in and check out”.

Essa opção permite ao se trabalhar em site de forma colaborativa, onde mais de uma pessoa manipule o site que quando um profissional pegar um arquivo no servidor para alteração ele marca o mesmo como “check in” caso outro profissional venha a precisar do mesmo arquivo, ele avisará que o mesmo já está marcado e só libera para alteração do mesmo quando for dada a ele a opção “check out”.

Somente marque a opção de “Yes, enable check in and check out”, caso tenha mais de uma pessoa criando/alterando o site.

Clique em Next, será apresentada uma tela de resumo, pode concluir o assistente.

Site Definition for portfolio

Basic | Advanced

Site Definition

Summary

Your site has the following settings:

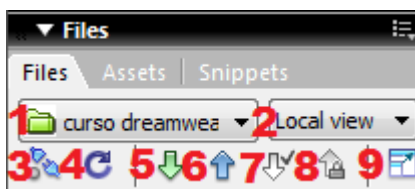
Local info:
Site Name: portfolio
Local Root Folder: D:\aps_dream\dream\

Remote info:
Access: FTP
FTP Host: ftp.multimidiaearte.com
Check-in/check-out: Enabled.

Testing server:
Access: FTP
FTP Host: ftp.multimidiaearte.com

Your site can be further configured using the Advanced Tab.

< Back | Done | Cancel | Help

Na barra lateral direita agora ele mostra as configurações de seu ambiente Site.

1→ No Dreamweaver é possível se trabalhar em vários projetos de site, caso precise alternar entre eles, basta clicar nessa opção.

2→ Aqui temos a visão de seu site local (Local view - em sua máquina) e Remote view (em seu servidor).

3→Permitem conectar / desconectar com seu servidor.

4→ Permitem dar um Refresh (recarregamento) em sue site. Isso é útil caso você venha a editar algum arquivo de site fora do Dreamweaver, situação comum com imagens e animações flash.

5→ Permitem baixar de seu servidor arquivo para alteração local.

6→ Permitem subir para seu servidor algum arquivo local.

7→ Permitem dar check out em um arquivo

8→ Permitem dar check in em um arquivo

9→Permitem expandir a tela de site, ele vai mostrar duas colunas, a da esquerda são sua máquina e a da direita o seu servidor.

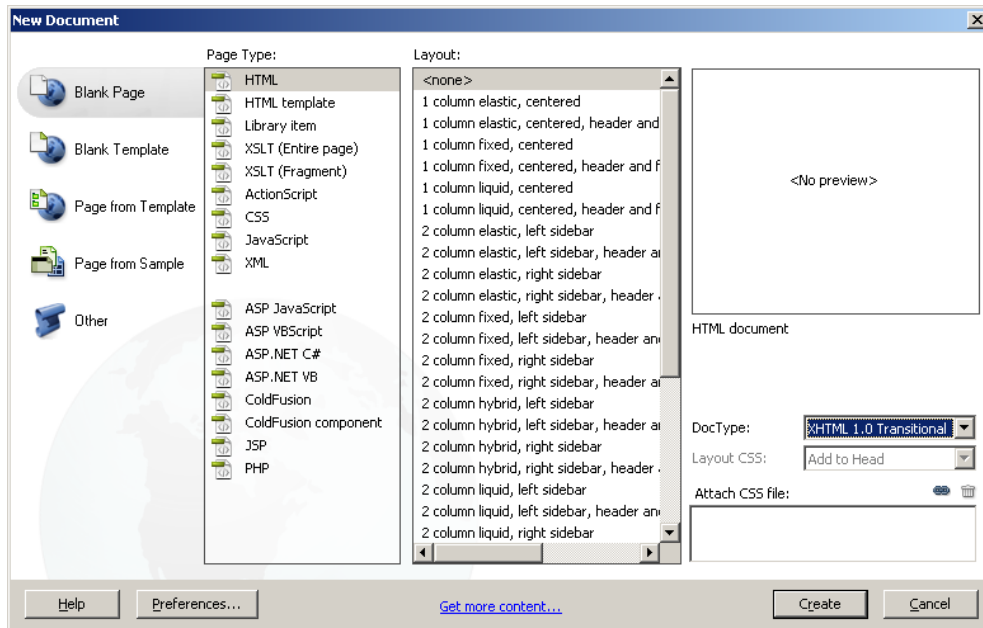
Caso seja necessário alterar qualquer configuração de seu site, basta clicar no Menu Site, Manage Sites, escolhe o site a ser reconfigurado e clicar no botão Edit.

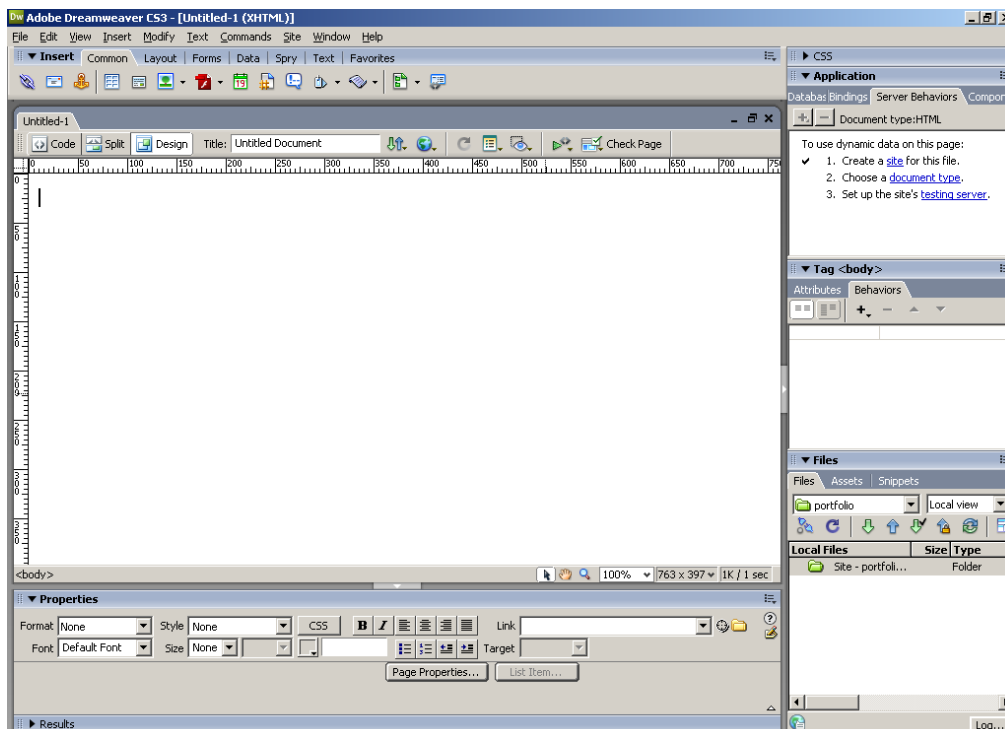
CRIANDO DOCUMENTOS

O Dreamweaver CS3 tem entre suas propriedades a possibilidade de se criar sites dentro de padrões da W3C (www3c.org) que é órgão que cuida das especificações técnicas de desenvolvimentos de tecnologias aplicadas à web sites.

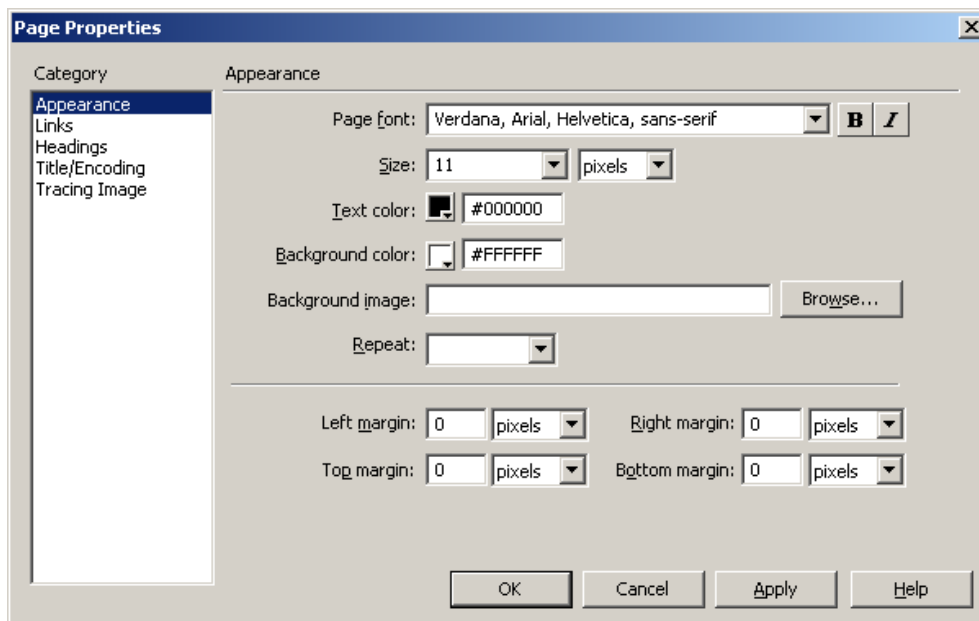
Então ao se criar uma página HTML, ele vai criar ela no padrão XHTML, que é um padrão que permite uma validação correta para suas páginas.

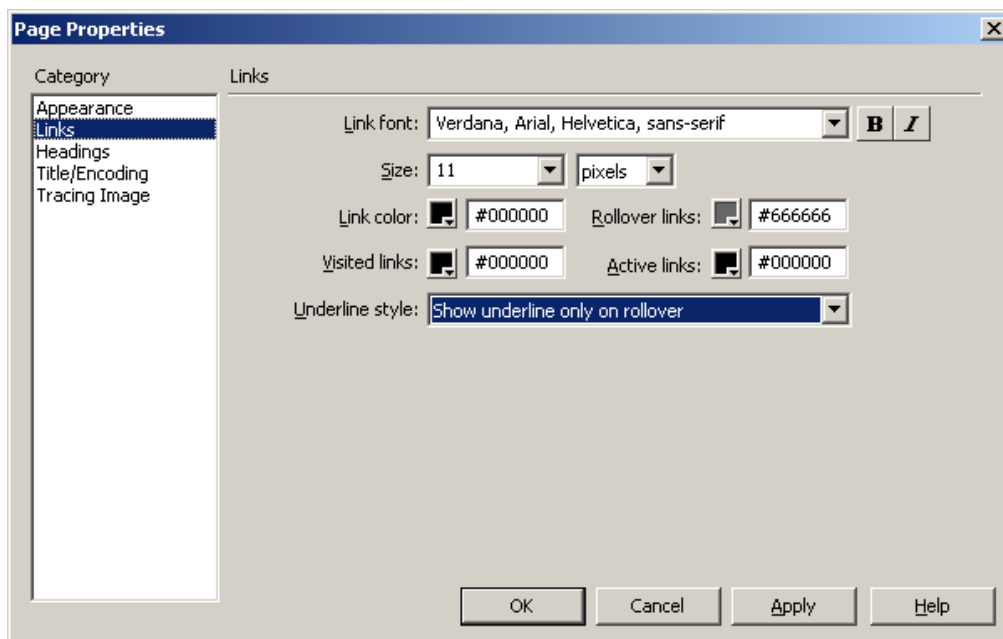
XHTML é uma reformulação da linguagem HTML (Hypertext Markup language) baseada na XML (Extensible Markup Language). Em termos de sintaxe, a XHTML não é tão tolerante como a HTML. Isso ocorre porque a XHTML utiliza as rígidas regras de XML para realizar as marcações em um documento. Por padrão a XHTML separa a TAG (elemento que permite definir qual comando será utilizado) e as propriedades para a mesma.

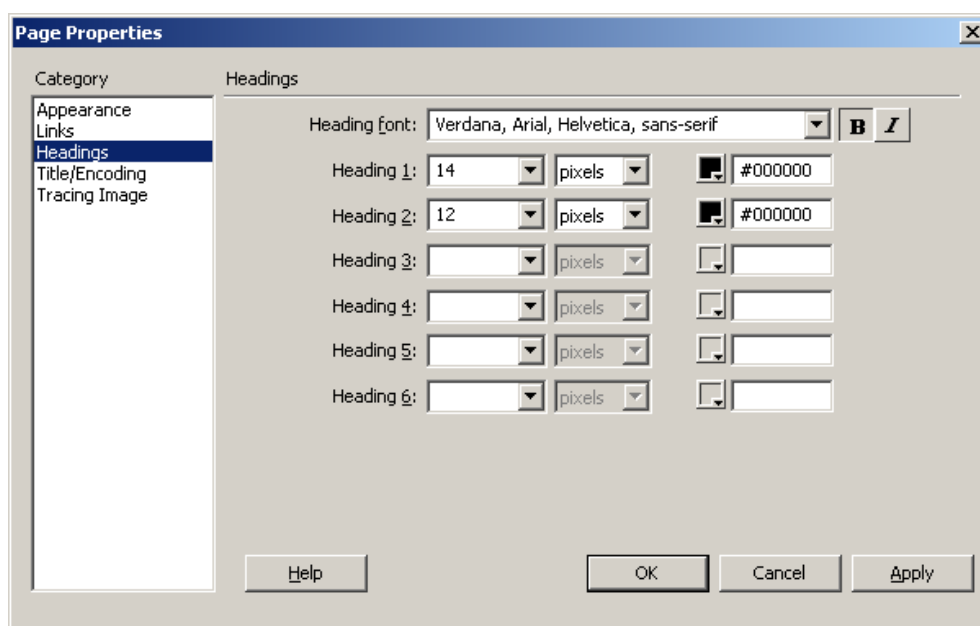
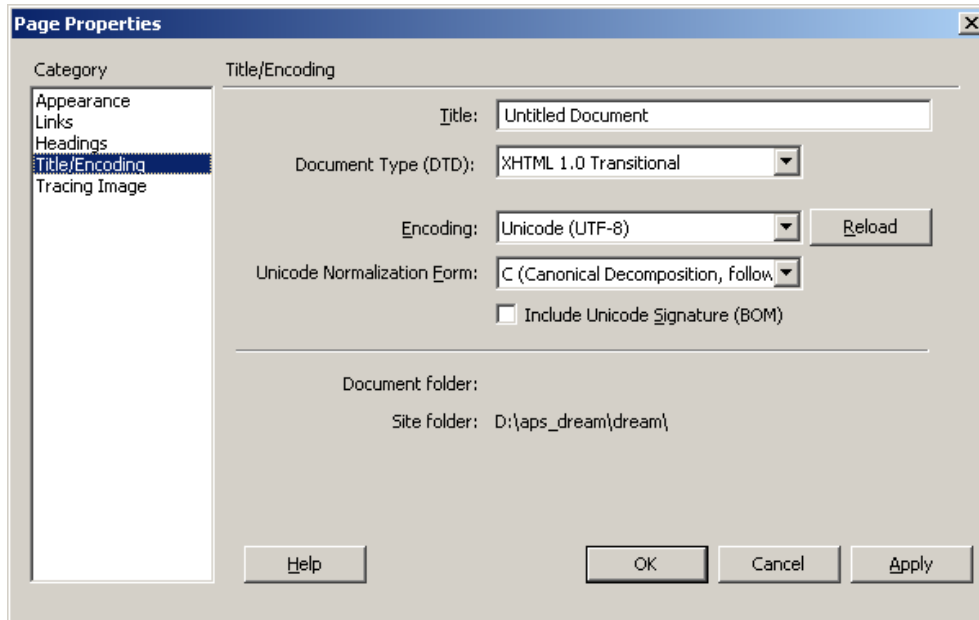
Você pode através da tela de abertura criar sue documento HTML, ColdFusion, PHP, etc..., como pode também clicar na opção “More...”, embaixo de todas.

Essa opção abre a possibilidade de se criar os diversos tipos de documentos, além de utilizar um tipo de layout, na direita da tela têm a opção de escolha do tipo de documento HTML, o padrão é "*XHTML 1.0 Transitional*", mas você pode escolher outro tipo de documento. Para saber mais sobre XHTML (http://pt.wikipedia.org/wiki/XHTML).

Ao Clicar em Create, ele cria seu primeiro documento HTML.

Propriedades da página

As propriedades da página são elementos que se aplicam a uma página inteira, em vez de somente a um objeto na página. As propriedades visuais incluem o título da página, uma cor de fundo ou imagem e as cores do texto e do link. Outras propriedades de página incluem a codificação de documento e as pastas de site, se houver.

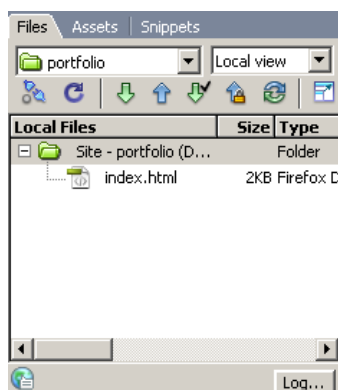
Clique em Modify, Page Properties.

Na janela que se abre temos várias categorias, a primeira delas é a Appearance (Aparência), nessa categoria podemos definir o tipo de fonte da página, estilo (negrito e itálico), tamanho. Cor de texto e cor de fundo, imagem de fundo e as propriedades dessa imagem (se ele se repetira ou não) e margens.

Na guia links, podemos definir como serão apresentados os links, quando os mesmos forem textos.

Podemos definir a fonte dos mesmos tamanho, cód do link (forma como ele vai aparecer na página), Rollover links (muda a cor do texto quando link ao se passar o mouse sobre ele), Visited Links (cor a ser mostrada em links já visitados pelo visitante de seu site), Active Links (cor do texto a ser mostrada quando clicado sobre o link). Underline Style: é como deve ser aplicado o sublinhado em seus links, no caso da imagem está para ser mostrado conforme o mouse passar pelo link.

A terceira Categoria Headings é relativa à formatação dos títulos de sua página (O HTML permite a configuração e utilização de até 6 tipos de títulos)

A guia Title / Encoding, como o próprio nome diz é referente ao título da página (o mesmo que aparece na janela de seu navegador) e a codificação do HTML a ser utilizada.

A última guia é referente à imagem de rastreamento.

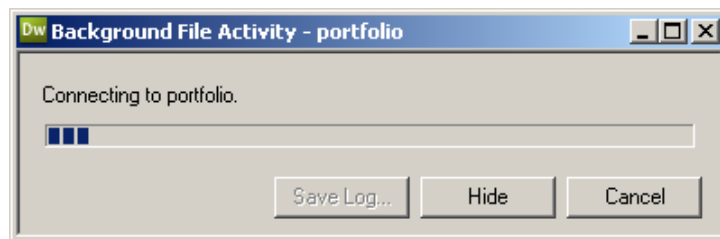
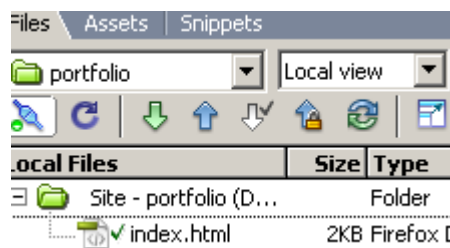
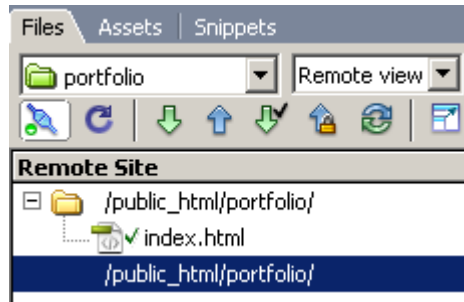
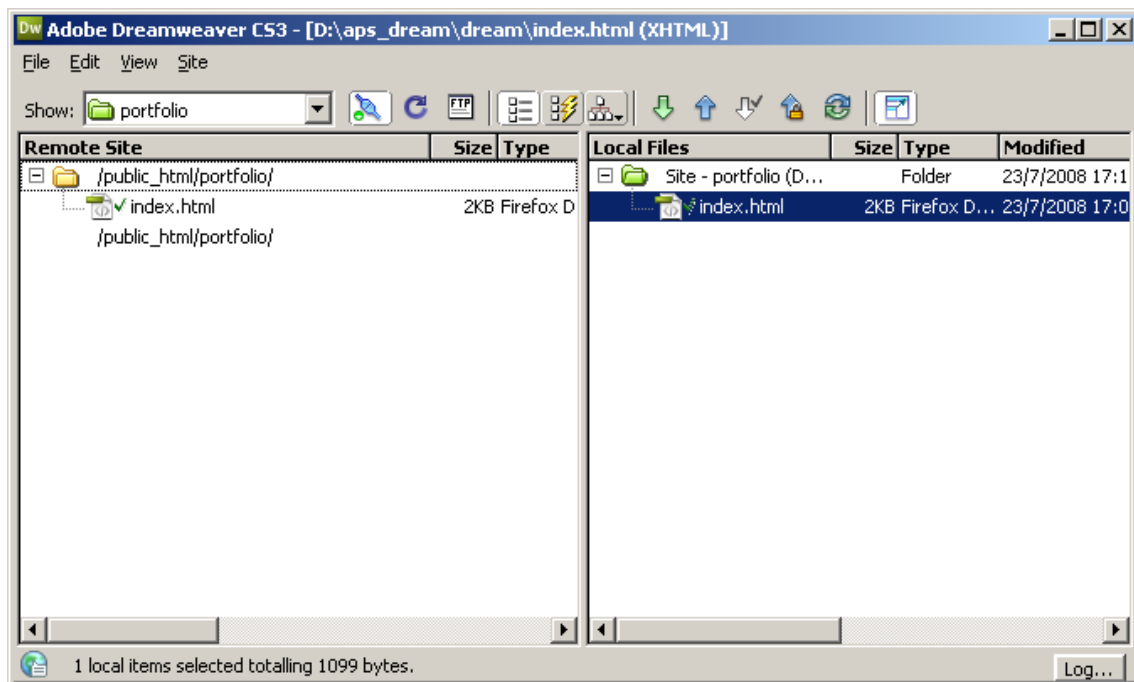
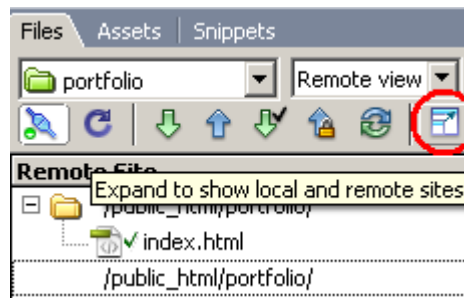
Ao se clicar em OK, ele retorna a página do Dreamweaver, você pode observar que no topo da janela aparece como documento não salvo o tipo de documento Dw Adobe Dreamweaver CS3 - [Untitled-1 (XHTML)*] e o asterisco representa que o arquivo não foi salvo, ele sempre irá aparecer quando você modificar seu documento. Para você salvar rapidamente um documento ao qual se esta trabalhando use as teclas de atalho CTRL+S.

O arquivo por padrão será salvo com a extensão html. Se o arquivo a ser salvo for à primeira página de seu site ele deve ter o nome de index (index.html).

Observe que o arquivo agora é mostrada na direita junto dentro da aba Files

O nome "index" deve ser dado ao arquivo que será mostrado em seu site quando o visitante digitar o seu domínio, como por exemplo http://www.multimidiaearte.com, ao digitar o endereço ele vai procurar em seu diretório o arquivo index, no caso index.html, e vai mostrar ele na tela do navegador. Alguns webdesigners optam por usar o nome default, caso exista os dois arquivos, a preferência fica para o index.

*A extensão html deve ser utilizada em páginas web que não contenham blocos de códigos dinâmicos. Páginas que contenham blocos de código PHP devem ser salvas com essa extensão. Outro fator importante é que as maiorias dos servidores de hospedagem utilizam como sistema operacional e servidor web Linux+Apache, isso fará com que o reconhecimento dos arquivos seja Case Sensitive (diferenciem maiúsculas de minúsculas), ou seja, **Arquivo** e diferente de **ARQUIVO** e diferente de **arquivo**.*

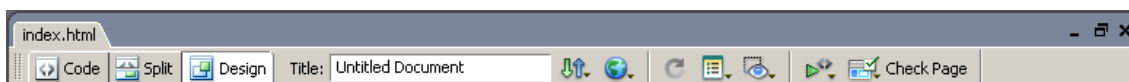
Publicando seu arquivo

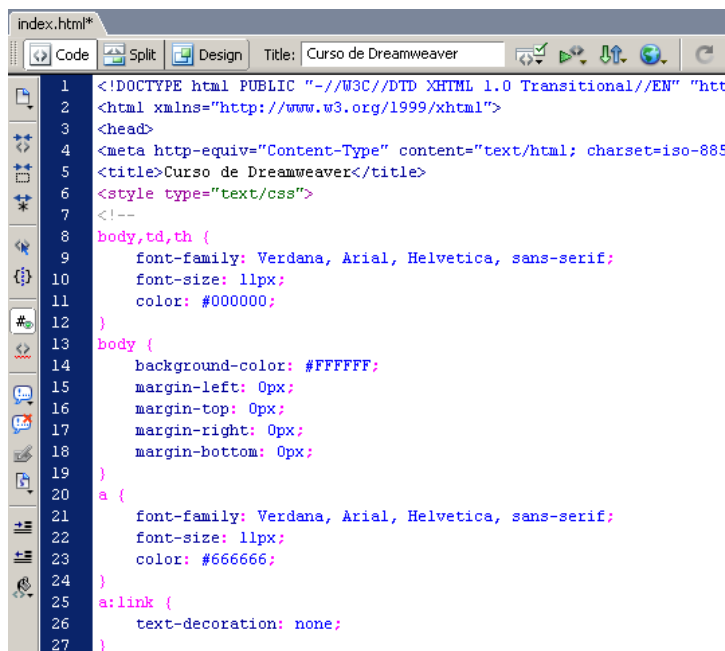
Para publicar o arquivo recém criado, você pode na aba files clicar no botão Pu File(s) . Ele mostra a tela de conexão.

Ao término ele mostra ao lado do arquivo enviado um aviso em verde.

Para poder ver o arquivo publicado, clique onde está escrito "Local view" e escolha "Remote View".

Você pode também ter uma janela onde fique fácil de arrastar arquivos de uma janela para outra. Basta clicar no último botão da aba.

INTERFACE

Ao criar seu primeiro arquivo o Dreamweaver ele apresentará na parte superior a barra de menus, abaixo dela temos a barra de Inserção de conteúdo, essa barra pode ser vista de duas formas em forma de Menu.

Onde as opções estão junto à palavra Common (flechinha) ao se clicar nessa opção ela vai mostrar as demais opções de botões de inserção, a ultima opção desse menu, chamam-se Show as Tabs, que permite visualizar as opções em forma de abas na parte superior.

No final dessa barra temos um botão que permite voltar à visualização de Menus (Show as Menu), a forma de utilização fica ao "gosto" de cada profissional, em nossa apostila a deixaremos na opção de abas.

Abaixo dessa barra temos a barra de documentos.

Nessa barra para cada documento aberto ele mostrará uma aba, abaixo dessa aba temos os botões de forma de visualização do documento, de título do documento, checagem de compatibilidade com navegadores, checagem de erros de sintaxe de código, comunicação com o servidor de hospedagem, previsão do documento no navegador, recarregamento da página (opção interessante quando a mesma foi manipulada fora do Dreamweaver com o documento aberto), opções de visualização de componentes auxiliares na página, Visual Aids.

Formas de visualização

No Dreamweaver é possível trabalha com seu documento de três formas:

Design Design: Essa forma é a que mais se aproxima dos editores de textos comuns, pois é toda visual, bastando inserir conteúdos no documento e digitar os textos.

Split Split: Essa opção divide a sua tela em duas partes, sendo a de cima a página sendo vista através de códigos e a parte de baixo de forma design.

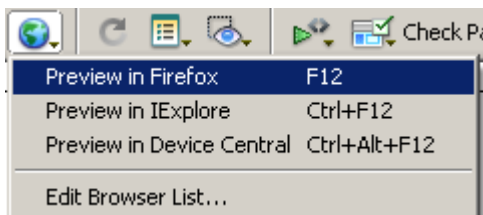
```
1  <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/x
2  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3  <head>
4  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
5  <title>Curso de Dreamweaver</title>
6  <style type="text/css">
7  <!--
8  body,td,th {
9      font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
10     font-size: 11px;
11     color: #000000;
12 }
13 body {
14     background-color: #FFFFFF;
15     margin-left: 0px;
16     margin-top: 0px;
17     margin-right: 0px;
18     margin-bottom: 0px;
```

Code Code: Essa opção vai mostrar o seu documento sendo visto através da codificação HTML, quando se tem conhecimento de códigos HTML, em algumas situações essa forma de visualização se torna mais rápida e pratica.

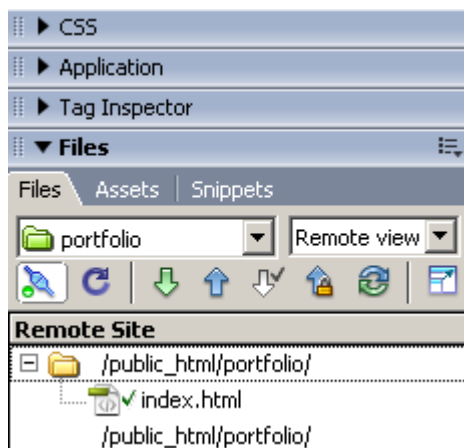
```
index.html*
Code  Split  Design  Title: Curso de Dreamweaver

1  <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "htt
2  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3  <head>
4  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-885
5  <title>Curso de Dreamweaver</title>
6  <style type="text/css">
7  <!--
8  body,td,th {
9      font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
10     font-size: 11px;
11     color: #000000;
12 }
13 body {
14     background-color: #FFFFFF;
15     margin-left: 0px;
16     margin-top: 0px;
17     margin-right: 0px;
18     margin-bottom: 0px;
19 }
20 a {
21     font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
22     font-size: 11px;
23     color: #666666;
24 }
25 a:link {
26     text-decoration: none;
27 }
```

Visualização do Documento

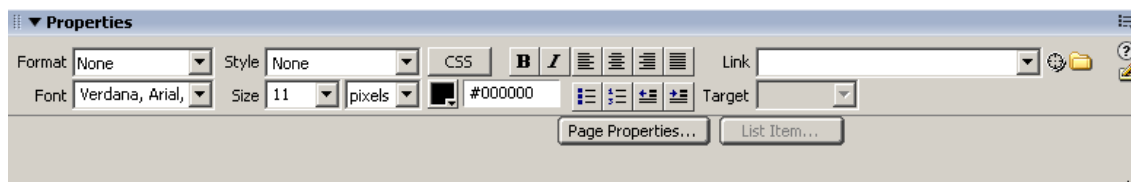
É sempre importante ao desenvolver um site que ele tenha um comportamento semelhante nos principais navegadores (Internet Explorer e Firefox), como o Dreamweaver também da suporte ao device Central que permite ver seu site em celulares.

Para poder ver como ficará a sua página, basta clicar no botão preview/Debug in Browser.

Ao clicar na opção Edit Browser List, você pode definir qual o navegador de prioridade, adicionar ou remover navegadores, etc...

Paletas

O Dreamweaver como os demais programas Adobe® possuem para a maioria de seus comandos paletas, posicionadas á direita da tela.

Você pode habilitar / desabilitar as paletas através do Menu Window.

Barra de Propriedades

Na parte inferior de seu documento, será mostrada a barra de propriedades, essa barra é dinâmica de acordo com o que está selecionado em seu documento. Quando não há nada selecionado ele mostrará as propriedades de texto do documento.

TRABALHANDO COM TEXTOS

A formatação de textos dentro de um documento HTML é muito semelhante à

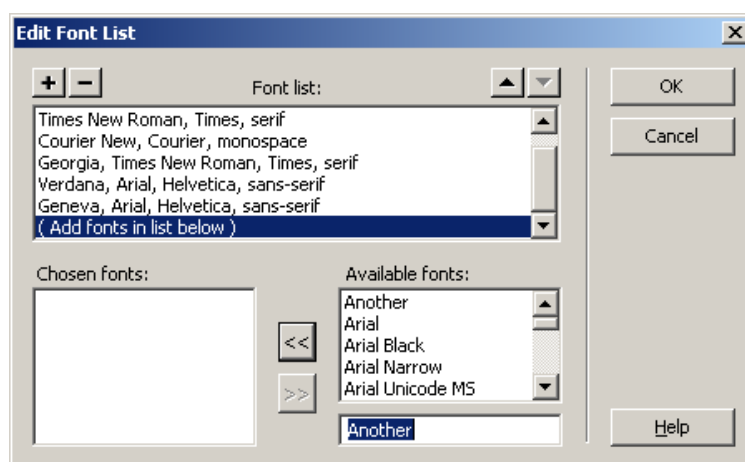
formatação em editores de texto, com algumas ressalvas

Podemos adicionar observações de textos invisíveis chamados comentários, como anotações para seus documentos.

Para formatar o seu texto depois de digitá-lo, ou copiá-lo e colá-lo em seu documento, basta apenas selecioná-lo e através da barra de propriedades você pode formatá-lo.

No desenvolvimento de sites atualmente, não se formata mais o texto diretamente em sua TAG de chamada exemplo *(texto ,* cria-se um estilo para a fonte e aplica-se esse estilo na fonte (se o estilo for somente a uma palavra ficaria *texto*).

Na opção formato podemos definir se será somente texto ou terá atribuições de cabeçalho (veremos posteriormente).

Na opção para escolha da fonte o próprio Dreamweaver define tipos de letras seguras para a WEB, você deve lembrar que as letras são processadas na máquina do usuário, então o cuidado com a escolha das letras deve ser grande, mas você pode editar a lista existente, assim como criar uma nova lista.

No próximo quadro podemos definir qual o tamanho da letra.

Depois temos a cor da letra, a HTML baseia-se no padrão RGB de cores e os valores são mostrados em códigos Hexadecimais. Temos ao lado estilos de

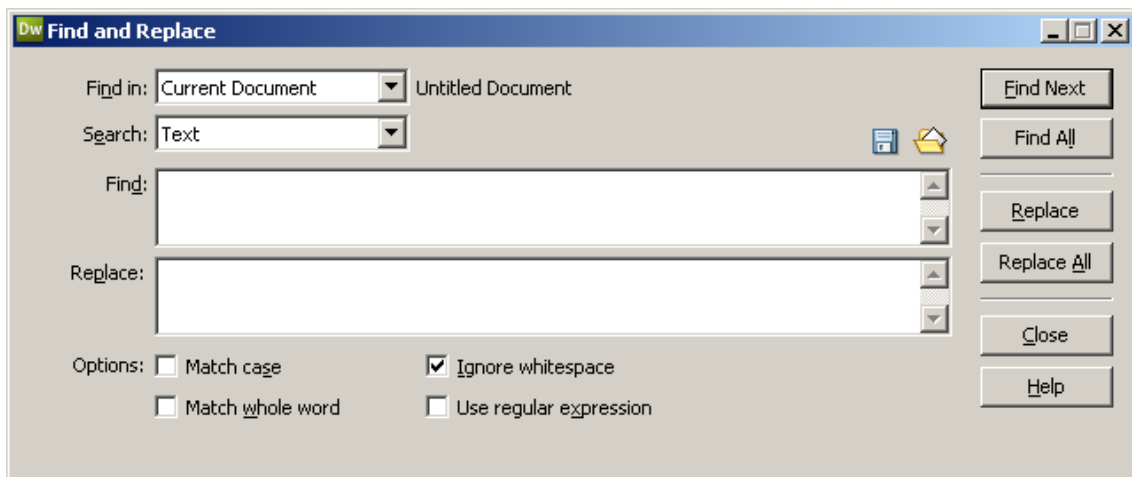
texto como Negrito e itálico além dos alinhamentos básicos como esquerda centro, direita e justificado.

Ao lado temos a opção de atribuir um link ao texto (assunto a ser visto posteriormente). O uso de marcadores e recuos.

Através do Menu Text temos outras opções de formatação como: Estilos variados de formatação como, por exemplo, sublinhado, ênfase, citação etc...

Localizar e Substituir

O Dreamweaver pode pesquisar seu documento e localizar um pedaço de texto especifico. Ele também pode substituir uma string de texto por outra.

Para localizar um pedaço de texto em seu documento, clique no Menu edit, Find and Replace.

Parágrafos e Layout

A unidade básica de texto em HTML é o parágrafo. Enquanto o parágrafo é o nome específico de texto incluído pela tag <P>, os parágrafos podem ser mais amplamente definidos como qualquer bloco de texto especificamente formatado. Os tipos de parágrafos incluem itens de lista, texto preformatado e divisões.

Parágrafos e Quebras de linha

Na HTML existe uma diferença entre parágrafos HTML, com os parágrafos utilizados em um editor de Textos como o *Microsoft® Word®* por exemplo. Na HTML o parágrafo faz um espaçamento duplo entre um parágrafo e outro e permite por padrão os alinhamentos, esquerdo (padrão), centro, direita e

justificado.

Já as quebras de linhas apenas quebram a linha na posição e o que vier depois da quebra será colocado na próxima linha, como um parágrafo de editor de textos.

O texto aparece em todas as formas, tamanhos e cores. Podemos formatar nossos textos com formatações básicas como cores, tipos de letras e estilos como negrito sublinhado etc....

Podemos também adicionar observações de textos invisíveis chamados comentários,
como anotações para seus documentos. Temos também ferramentas de verificação ortográfica e de substituição de textos.

DIV e SPAN

Há outros tipos de blocos de texto que você talvez encontre <div> e <span>. A TAG <div> significa divisão e é utilizada para marcar blocos de texto que (geralmente) se distribuem por mais de um parágrafo. Você não pode terminar a divisão dentro de um parágrafo, porque a TAG </div> automaticamente quebra o parágrafo. A TAG <span> por outro lado, pode ser utilizada para marcar uma área dentro de um bloco de texto individual, como dentro de um parágrafo ou blockquote.

Essas duas TAGS são principalmente utilizadas em conjunção com folhas de estilo.

Títulos

Pense em títulos (Também chamados de cabeçalhos) como sendo o mesmo que as manchetes de um jornal. Eles são maiores que o corpo do texto de um artigo e geralmente estão em negrito. Os tamanhos de títulos vão de 1 a 6, sendo que o maior é 1.

Texto Pré-Formatado

Em geral quando você cola texto na janela de documento, ele não retém nenhuma formatação dele. Isso inclui quebras de linha, quebras de parágrafos, espaçamento, tabulações, tabelas formatadas com texto e outras mais.

Se você formatou texto em outro programa e deseja reter sua forma, você pode inseri-lo no código de HTML da página como texto preformatado. Nenhuma das outras convenções de HTML controlará esse texto; por exemplo, em HTML, somente um espaço digitado será exibido, mesmo se você digitar 50 espaços em uma linha. No texto pré-formatado, qualquer forma do texto feita com espaços ou quebras de linha será preservada.

Listas

O Dreamweaver suporta diretamente dois tipos de listas, numeradas (Ordenadas) e com marcadores (Não Ordenadas). E lista de Definições.

Podemos utilizar as propriedades do parágrafo para criar listas ou o Menu Texto, lista, sendo que no Menu Text, List, temos ainda a opção de lista de Definição, que é utilizada para sumários em seu site.

Listas Ordenadas

1. *abc*
2. *def*
3. *ghi*

Listas Não Ordenadas

- *abc*
- *def*
- *ghi*

Listas De Definição

abc
    def
ghi

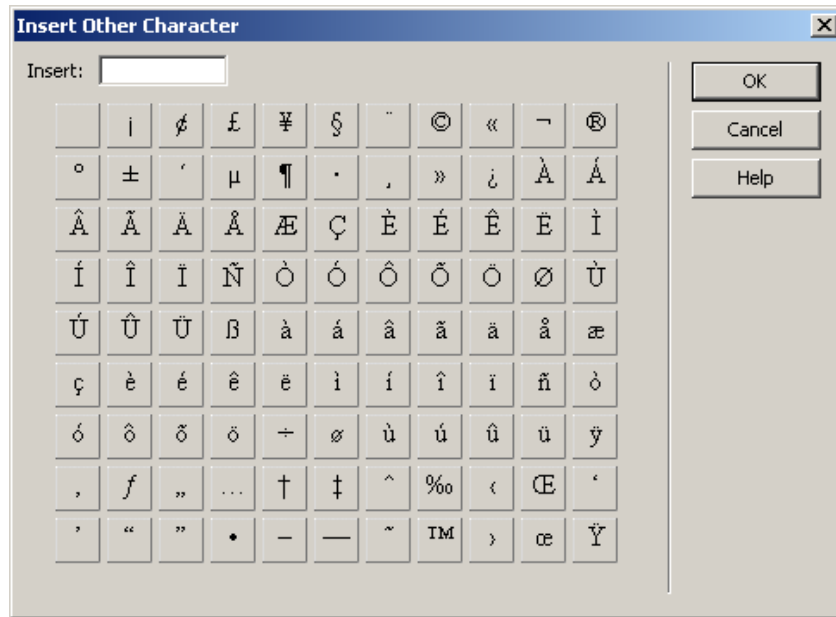
Recuando Texto

Não há tabulações em HTML comum, o tipo de recuo de parágrafos com cinco espaços utilizados em outros tipos de publicação é geralmente substituído configurando cada parágrafo como uma linha de espaço em branco.

Mas existem recuos de parágrafos, chamados <blockquote> que faz este processo.

Este tipo de recuo pode ser feito através da barra de propriedades ou do menu Texto.

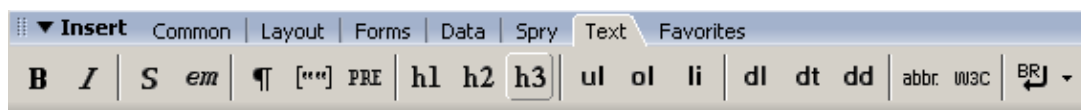
Caracteres Especiais em HTML

Há uma variedade de caracteres especiais em HTML que você pode querer utilizar em suas páginas. O Dreamweaver possui alguns destes símbolos, e podem ser utilizados a partir do menu Insert, Special Caracteres, ou através da aba Text do Dreamweaver.

Linhas Horizontais

Uma linha horizontal é uma linha que atravessa a página horizontalmente e fornece uma divisão explicita em vez de implícita entre as partes de um documento.

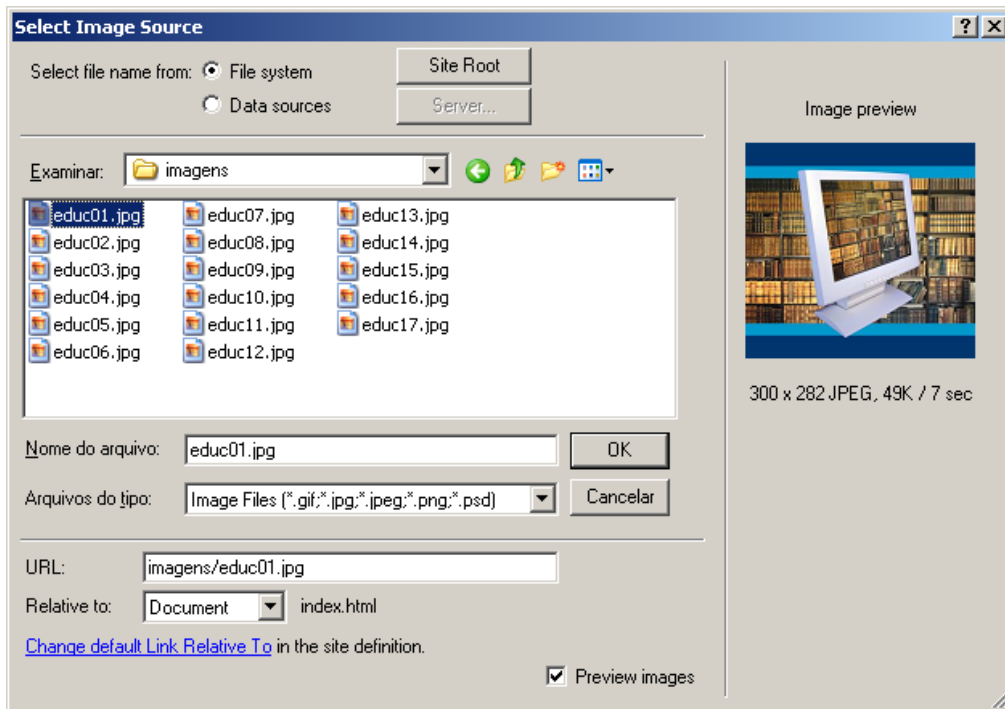
Para criar uma linha horizontal, clique no Menu Insert Horizontal Rule, ou clique no botão, na caixa de ferramentas (Aba HTML).

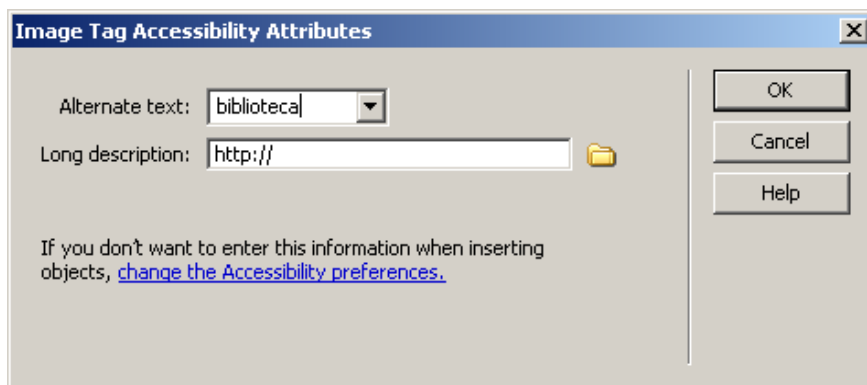
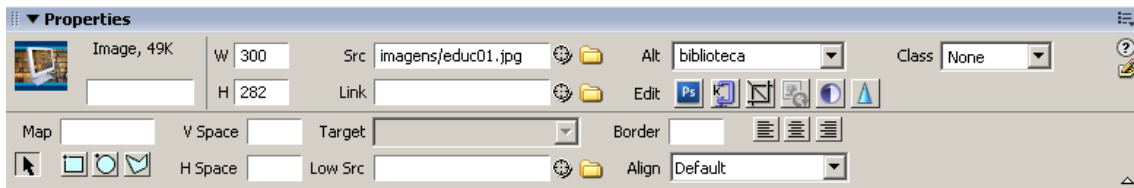
Ao criar a linha horizontal e selecioná-la você pode formatá-la.

Você pode também deixar visível à barra de texto:

IMAGENS

Um dos recursos mais utilizados em Home Pages são imagens, e os formatos mais utilizados são GIF e JPG, outro formato que vem crescendo na utilização em HP é o formato PNG, formato reconhecido pela W3C(www.w3c.org).

Para inserir uma imagem em sua HP, temos várias formas, a mais prática é clicando sobre o botão Insert Image na caixa de Ferramentas , outra forma, é através do Menu Insert.

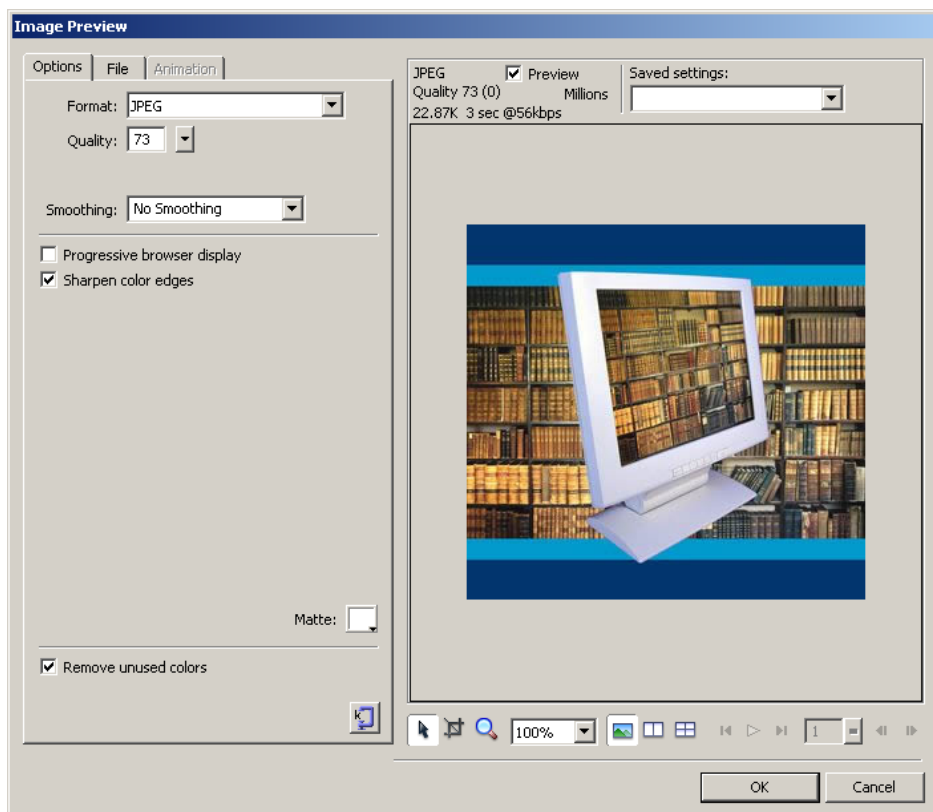
É aconselhável que você coloque todas as imagens de seu site em uma única pasta, pois isto vai facilitar o seu trabalho e organização do site.

Você pode criar sua pasta de imagens, diretamente pela paleta files do dreamweaver, basta apenas clicar com o botão direito do mouse em alguma área vazia dela e depois clicar na opção "New Folder".

Ao se escolher a imagem a ser inserida, com definimos no inicio do projeto de nosso site utilizaremos XHTML ele abre uma janela pedindo as teclas de acessibilidade, no campo ALT, deve-se preencher a descrição da imagem, no campo Long description pode deixar em branco

Ao adicionar à imagem a barra de propriedades modifica-se para a configuração da imagem.

Quando você tem uma figura selecionada a barra de propriedades da figura lhe mostra a largura (W) e altura(H) da imagem. A opção Src corresponde ao local de sua imagem, A opção Alt preenchida anteriormente, a opção Class, permite atribuir uma classe a imagem, estudaremos as classes posteriormente.

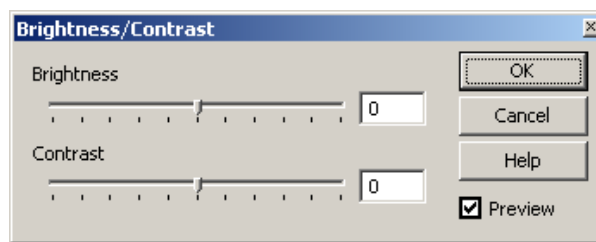
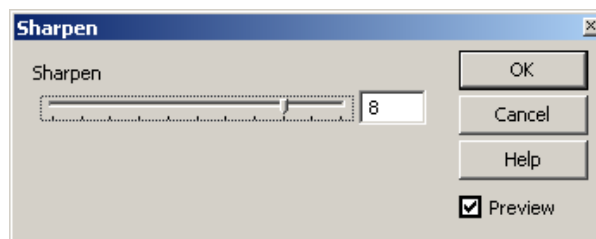
A opção link permite transformar a sua imagem em um link, veremos esse assunto posteriormente. E temos as ferramentas de edição.

Ao se redimensionar uma imagem por suas alças ao lado das medidas de Altura e largura, o Dreamweaver mostrará um botão circular que permite retornar as dimensões originais da imagem. W 366 H 301.

Entre as opções de manipulação para uma imagem temos:

Permite otimizar a imagem

Ferramenta Crop, permite recortar a sua imagem, ao estar com a imagem selecionada e clicar sobre essa ferramenta, ele mostrará sob a sua imagem as alças de recorte, defina o corte e pressione ENTER. Importante, ao ser recortada a imagem somente á possível voltar através de o comando desfazer.

Resample, ao redimensionar a imagem, é possível deixar a imagem salva com o novo tamanho.

Permite modificar o brilho e contraste da imagem

Sharpen permite trabalhar o desfoque da imagem

Ainda temos como propriedades da imagem a opção V Space → Permite colocar um espaçamento vertical entre a imagem e demais objetos, H Space→ Permite colocar um espaçamento horizontal entre a imagem e demais objetos.

Low Src → Caso a sua imagem venha a ser muito "pesada", e demora em abrir, pode-se definir uma imagem em baixa qualidade para ser aberta antes.

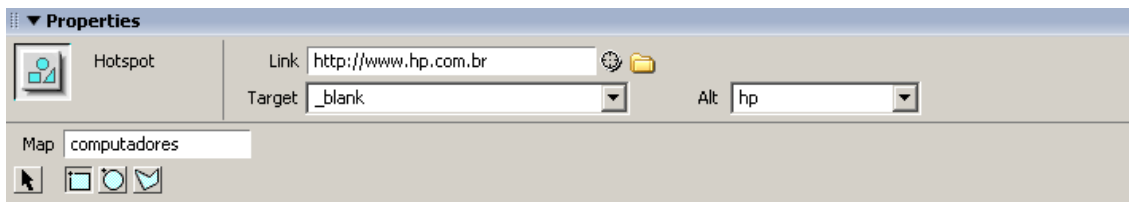
Border→ Permite definir se sua imagem terá bordas ou não. A o colocar link em sua imagem e não utilizar borda preencha o campo com 0(zero).

Align→ Permite definir o alinhamento da imagem em relação à vertical.

Mapas de Imagem

Podemos inserir uma imagem em seu documento atribuir a esta imagem pontos ativos que façam a ligação com outros documentos, este processo é chamado de Mapa de imagens.

Quando você insere uma imagem, automaticamente na barra de propriedades,

serão mostradas as ferramentas de pontos ativos retangular, elíptica e polígono. Ao desenhar o ponto ativo na barra de propriedades será mostrada uma janela para que se faça o link.

Criando Rollovers simples

Um rollover de imagem é uma ação de JavaScript que deixará você trocar a fonte de uma imagem por outro arquivo de imagem, de modo que quando você o mouse sobre uma imagem, outra imagem aparecerá.

O objeto rollover image define um simples comportamento que realiza três coisas: as imagens são pré-carregadas quando a página carrega, quando o mouse passa sobe a imagem especificada um arquivo diferente de imagem é exibido, e quando os usuários movem o mouse para fora da imagem, à imagem original é restaurada.

Para inserir uma figura de rollover podemos proceder da seguinte forma, através do botão Rollover Image, ou através do Menu Insert, Image Objects, Rollover Image.

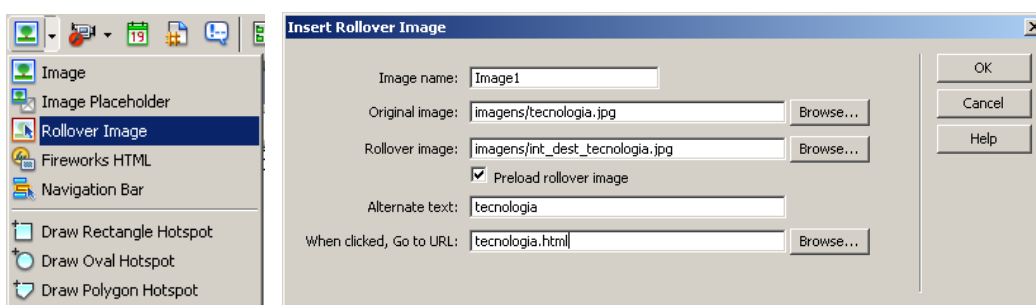
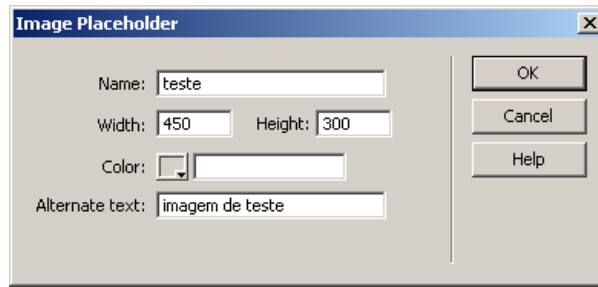
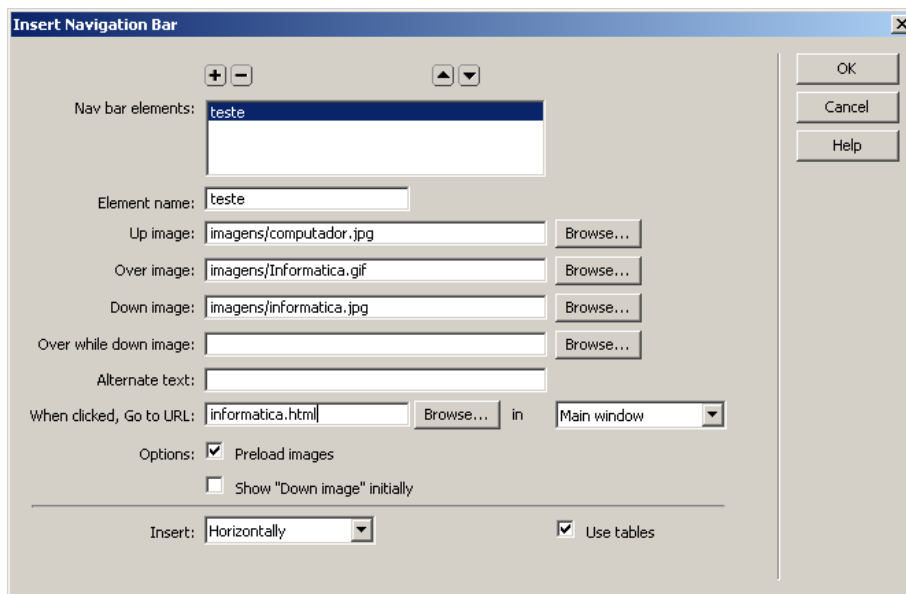



Image Placeholder

Image Placeholder é um objeto do Dreamweaver que você pode acrescentar em seu documento no espaço onde ficará uma imagem, mas que ainda não está pronta, mas que permite que você vá diagramando seu HTML, Para inserir uma imagem placeholder, você pode clicar no menu, Insert, Image Objects, Image Placeholder, ou clicar no botão junto às opções de imagem da aba Common.

Barras de Navegação

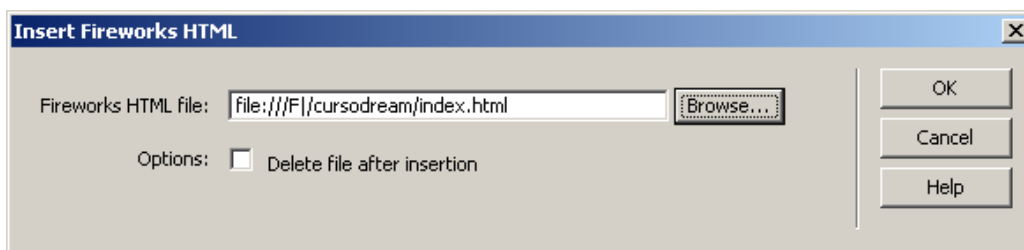
Um dos recursos interessantes do Dreamweaver é a criação de barras de Navegação, é necessário que se crie às imagens que farão parte de sua barra de navegação, os mesmos podem ser criados em qualquer programa de imagens.

Clique no Menu Insert, Image, Objects, Navigation Bar, ou pelo botão junto às opções de imagem da aba Common.

Defina o nome do elemento em sua barra de navegação, quais serão as imagens ativa sobreposta e inativa, defina também apara onde será levado o link.

Inserindo HTML gerado No Fireworks

O Adobe® Fireworks é um programa da Adobe® destinado principalmente à criação de objetos gráficos e layout para sites, banners para web etc...

Mas dentro dele podemos gerar toda a interface de um site e criar o HTML sem programar uma linha. Este conteúdo gerado pode ser aproveitado no

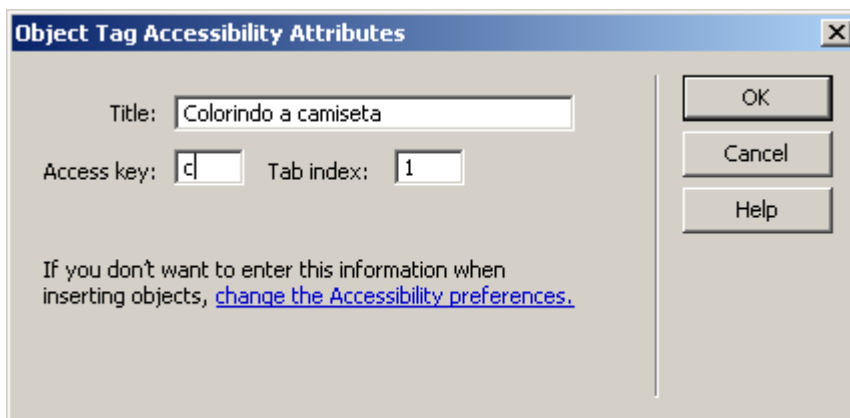
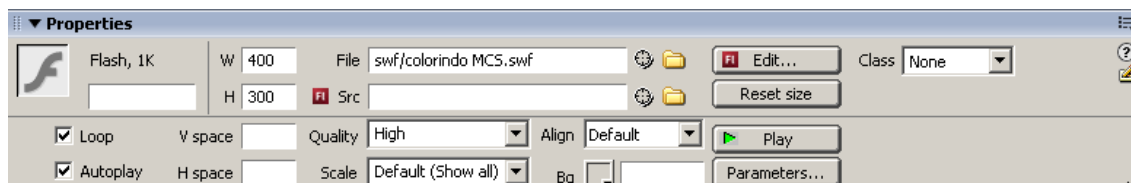
Dreamweaver, para isso na caixa de ferramentas, clique no Botão Fireworks HTML.

CONTEÚDO MULTIMIDIA

A Web atual é rica em recursos de multimídia, como vídeos, áudio, efeitos, etc..., é claro que tudo isso depende de diversos fatores, como principalmente velocidade de conexão e boa distribuição do conteúdo no site.

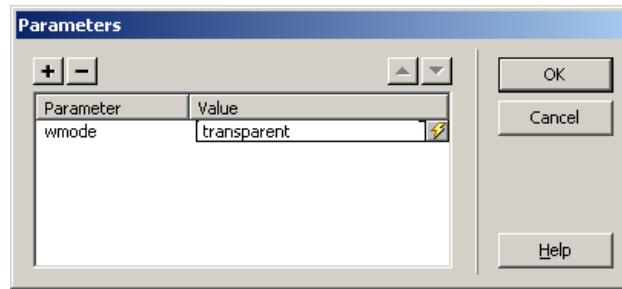
O Dreamweaver permite inserir de forma fácil em suas páginas HTML conteúdo multimídia, tornando assim seu site mais rico e interativo.

Inserção de Animações Flash (SWF)

Atualmente quando se pensa em animação para páginas WEB, já se pensa em tecnologia Flash, isso com razão, segundo a Adobe 98% dos computadores com acesso a internet, possuem alguma versão do plug-in do flash instalados, e caso o computador não possua, ao acessar uma página que contenha a animação em Flash ele automaticamente "baixa" o mesmo e solicita uma autorização para a instalação do mesmo.

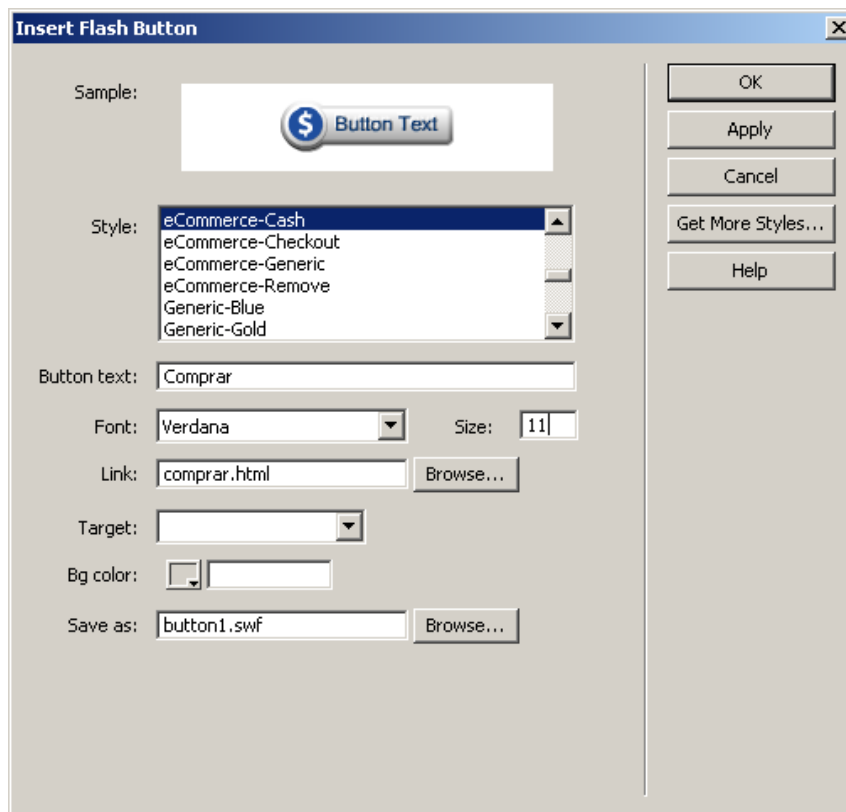
Para se inserir uma arquivo SWF (aplicação criada no flash e publicada, cuidado, não é correto e nem possível de visualização colocar o FLA, que é um arquivo de projeto), clique no menu Insert, Media Flash, ou clique sobre o botão insert Flash na barra. . Dois conceitos atualmente muito debatidos e utilizados na web atual são usabilidade (http://pt.wikipedia.org/wiki/Usabilidade) e acessibilidade (http://pt.wikipedia.org/wiki/Acessibilidade), e o flash sempre foi considerado um "vilão" em relação a esses assuntos, mas na última versão a Adobe já trabalhou e melhorou o flash em relação a isso. Então ao inserir sua animação em flash no dreamweaver ele apresentará uma tela onde você pode adicionar alguns elementos de acessibilidade como um Title, teclas de acesso e ordem de tabulação do swf em sua página.

Na janela que se abre, localize seu arquivo SWF e insira-o na página. Observe que ele vai aparecer em sua página como um retângulo cinza com o símbolo do flash. A barra de propriedades agora se modifica para configuração do SWF.

Pela barra podemos configurar a dimensão do SWF, se ele ficará em looping e se iniciará automaticamente, o espaçamento vertical e horizontal, a qualidade, a forma de escala (Scale), quando seu filme possuir elementos que fiquem fora do palco do Flash e interajam com o filme em tempo de animação, coloque "No Border". O alinhamento do flash em relação ao local onde está inserido, cor de fundo para o filme.

Para poder visualizar o filme dentro do Dreamweaver, basta clicar no botão Play.

A opção Parameters permite que você adicione parâmetros ao seu filme. Um dos parâmetros mais utilizados é quando se utiliza banners flutuantes, é que muitas vezes se torna necessário que o fundo de seu filme fique transparente onde não existe animação. Ai utiliza-se o parâmetro "wmode" com valor "transparent".

Inserindo Botões e Textos do Flash

O Dreamweaver se integra facilmente as outras ferramentas da Adobe e podemos inserir dentro dele facilmente componentes do Flash.

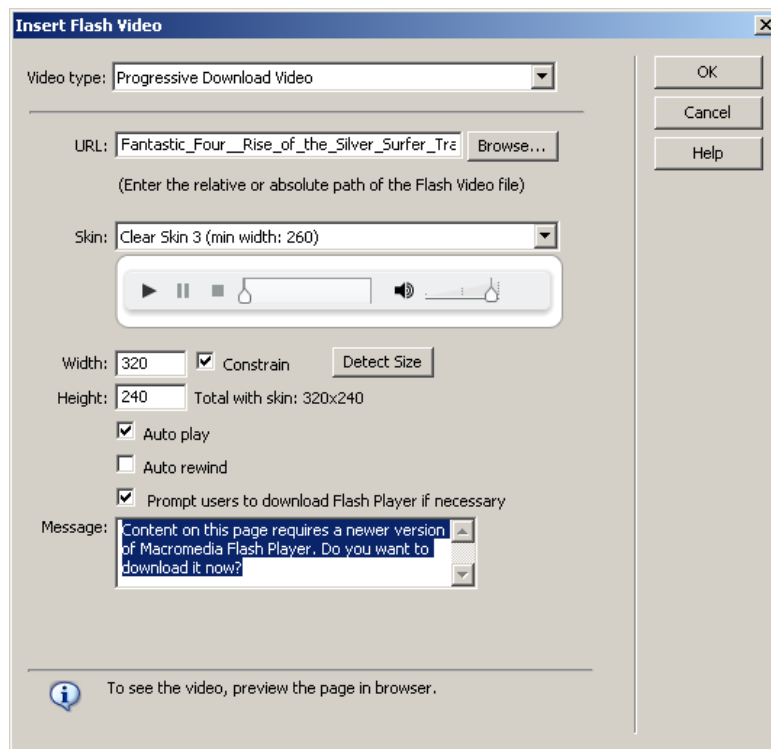
O próprio Dreamweaver já possui alguns exemplos de botões e textos prontos, e você pode criar seus componentes no Flash e depois inseri-los dentro de sua página no Dreamweaver.

Para inserir um botão do Flash, clique no Menu Insert, Media Flash Button, ou através do botão Flash Button na barra de ferramentas.

A opção Flash texto permite inserir um Flash de texto com a opção de se colocar links no texto, e mudança de cor na rolagem.

Flash Vídeo

Um dos grande recursos criado ultimamente para disponibilização de vídeos na WEB foi o formato FLV (Flash Vídeo), pois permite a publicação de vídeo em websites, sem a necessidade de um servidor de Streaming, plug-ins, etc..., basta apenas que o navegador do usuário tenha o plug-in do Flash instalado (98 % dos computadores o tem), o maior "ícone" de sucesso do Flash vídeo ao o site YOUTUBE (www.youtube.com), que atualmente é sinônimo de vídeo na Internet.

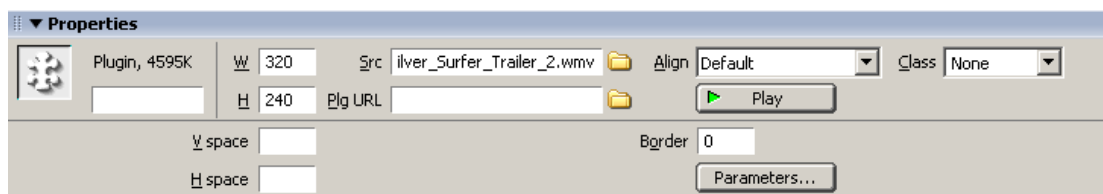
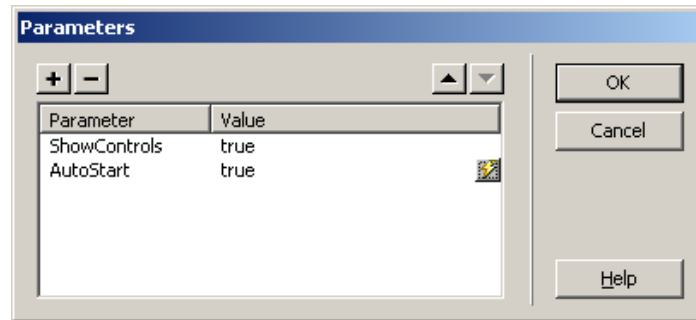
Para se inserir um arquivo FLV em HTML com o Dreamweaver é muito fácil.

Clique na barra de ferramentas no botão Flash Vídeo Flash Video ou no Menu Insert, Media, Flash Vídeo.

Na tela apresentada, é necessário definir o caminho onde está o seu arquivo FLV, o Skin de controle do vídeo, as dimensões (Use o botão Detect Size), as opções Auto play (inicia automaticamente) e Auto Rewind (reinicia automaticamente) são opcionais, e a última tela é uma mensagem a ser mostrada caso o usuário não tenha o plug-in do flash.

O Formato Flash Vídeo criado pela Macromedia ®, e comprada pela Adobe®, é atualmente o formato mais recomendável para distribuição de vídeos na WEB. Para transformar seu vídeo AVI, MOV, etc... em FLV é necessário um programa de conversão, pois ele usa como compactador do vídeo o plug-in OnVp6 ou OnVP7, o Adobe Flash® possui junto a ele o Flash Vídeo Encoder, que faz essa conversão, mas já existem alguns conversores de vídeo que fazem essa conversão.

Plug-ins

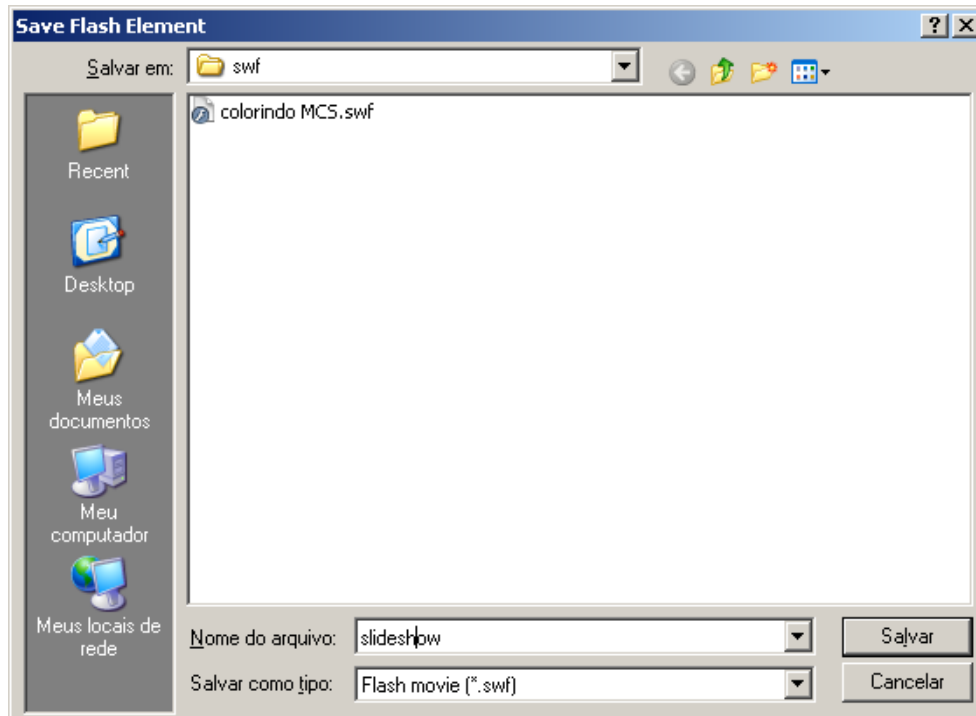
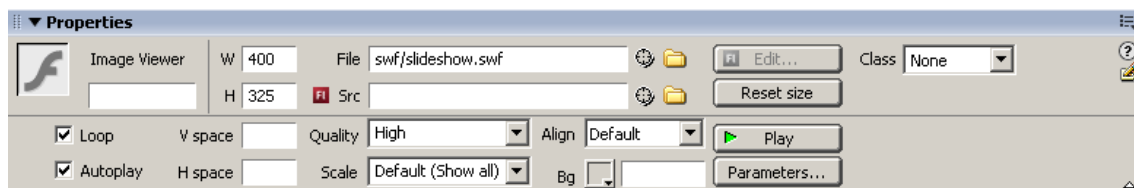
Para adicionar outros tipos de arquivos multimídia em seu website é necessário à adição de um recurso chamado de Plug-in, para inserir um plug-in no Dreamweaver. Botão Plug in na barra de ferramentas Plugin.

Na janela que se abre você deve localizar no projeto de seu site o arquivo a ser publicado. Os demais acertos do arquivo devem ser feitos pela barra de propriedades, como tamanho, borda, na opção Plug-in URL, somente preencha se você souber o caminho para que o mesmo possa ser baixado caso o usuário de seu site não o localize.

Podemos acrescentar alguns parâmetros em nosso arquivo de multimídia, clique no botão Parameters.

Observe na imagem acima que adicionei dois parâmetros um para que ele me mostre os controles do filme como volume, play, pause stop. E outro para que o filme inicie automaticamente.

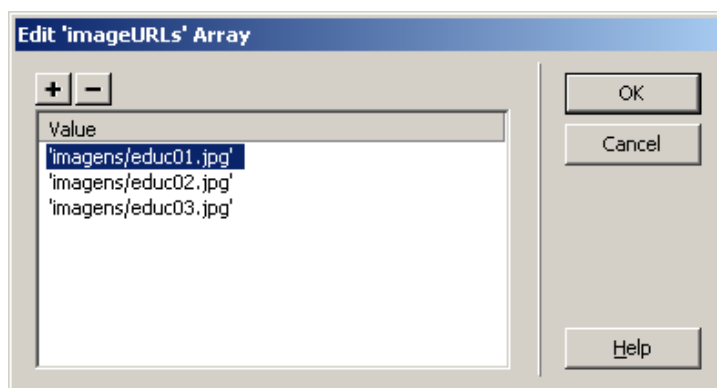
Para arquivos que venha a ser publicados como plug-ins é recomendável utilizar para vídeo o formato WMV (Windows media vídeo) e para áudio o formato wma (Windows media áudio), existem diversos conversores no mercado que permite gerar esse tipo de arquivo. A Microsoft® disponibiliza o programa Windows Media, que é freeware, para converter formatos padrões de vídeo para wmv, e arquivos de áudio para wma. Caso você precise converter um arquivo que esteja em CD de áudio para wma, pode utilizar o Windows Media Player para fazer a conversão.

Image Viewer

Atualmente pela possibilidade se colocar conteúdo multimídia em websites, um uso muito comum, é criar slideshow com imagens, esse recurso normalmente é feito pelo Adobe Flash®, mas o Dreamweaver possui um recurso bem interessante para esse tipo de aplicação, ele mesmo gera o arquivo SWF e lista as imagens que você definir para serem colocadas como slide Show, podendo definir, se as mesmas terão controles de avanço e retrocesso, se ficarão em looping, possibilidade de se acrescentar legendas e hyperlinks nas imagens a serem mostradas.

Para criar o slideshow, clique no Menu Insert, Media Image Viewer, a primeira tela é necessário definir o nome que será criado seu SWF.

Após salvar o seu Viewer, a barra de propriedades, vai mostrar as configurações para alteração.

Na barra lateral direita será criada uma paleta chamada “Flash Element”, através dela podemos manipular as propriedades de nosso visualizador.

Na propriedade **ImageURLS**, é onde devemos definir as imagens as quais

vamos utilizar em nosso slideshow. Ao se clicar no campo onde estão os colchetes ([]), ele abrirá uma nova janela onde ao se clicar no sinal de mais (+) ele abre uma campo para você selecionar a imagem a ser colocada.

Ao clicar em Image Links, podemos definir o site / arquivo que será aberto ao se clicar na imagem

Ao finalizar a escolha das imagens, clique em OK.

Caso você queira que seu slideshow inicie automaticamente, basta mudar na

propriedade **SlideAutoPlay** que está como No para Yes. Na opção **SlideLoop** você pode definir para o slideShow fiquem looping. Em **TransitionsType**, pode-se definir o tipo de transição que as imagens terão.

HYPERLINKS

O principal elemento que fez com a Internet crescesse como está atualmente é o fato de que podemos rapidamente mudar de conteúdo através de simples clique de mouse, os chamados Hyperlinks.

Podemos criar links para todos os tipos de arquivos existentes, mas somente alguns podem ser abertos nos navegadores, os demais, serão salvos no computador do usuário.

Links Absolutos e Relativos

Antes de começar a colocar os links em suas páginas da WEB, você deve estar ciente dos diferentes tipos de nomes de caminho que você pode utilizar para vincular a outro documento na Internet

Os nomes de caminho absolutos

Apontam para uma localização na Internet fora do site no qual a página atual está localizada. No nome de caminho **http://www.adobe.com.br/index.html** o documento **index.html** está localizado dentro da raiz do site.

Os nomes de caminhos relativos

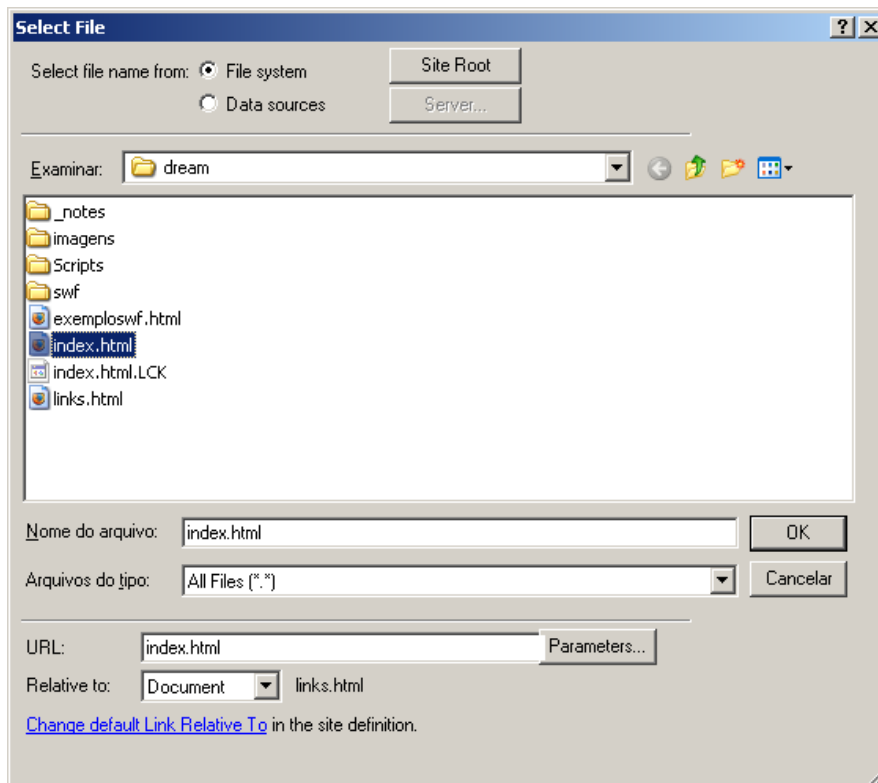
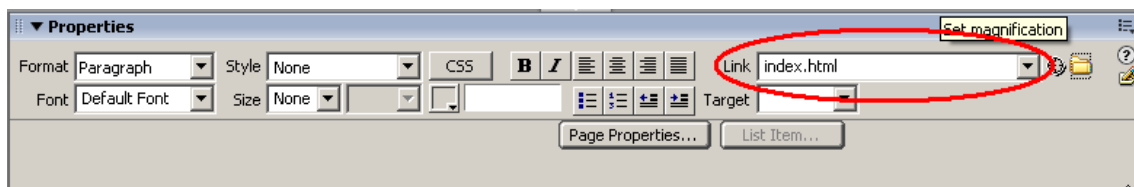
Apontam para links dentro do mesmo site, por exemplo, no site atual **http://www.seusite.com.br/** preciso fazer um link para o arquivo **imagens.html**, então por estar no mesmo diretório somente ligo ao nome do arquivo, já se preciso linkar para uma imagem localizada na pasta imagem, faço da seguinte forma **imagem/figura.gif** que o link vai procurar dentro da pasta imagem o arquivo figura.gif.

Em servidores Windows não existe a diferenciação entre maiúscula e minúsculas no nome e extensão dos arquivos, nem sobre acentuação e espaços.

Mas na internet, a grande maioria de servidores operam com o Sistema Operacional LINUX que baseado na UNIX, então sempre procure utilizar nos nomes dos arquivos de seu site, letras minúsculas, sem acentuação e sem

espaços, pois se você colocar letra maiúscula no nome de um arquivo e fizer o link com letra minúscula o arquivo não será encontrado.

Criando Links

Crie um texto e o selecione e observe que na barra de barra de propriedades ele lhe dá opção de criar um link, crie o link para este texto. Se você não sabe o nome correto de seu link, clique na pasta amarela à direita da caixa de link.

Defina o arquivo ao qual será ligado e no menu pop onde você pode especificar se que o link relativo à página, ou site Root para fazer o link relativo a uma localização central em seu site da WEB.

Podemos também para criar um link arrastar "point to file" diretamente até o arquivo a ser linkado.

Observe que quando aplicamos as configurações de Propriedades na Página (menu, Modify, Page Properties – CTRL+J), e ao criarmos um link em nosso

texto o mesmo já fica sendo mostrado com as configurações de estilo.

Mude a visualização para Split para que você possa ver o estilo definido para links (TAG “a”) e o mesmo aplicado no seu documento.

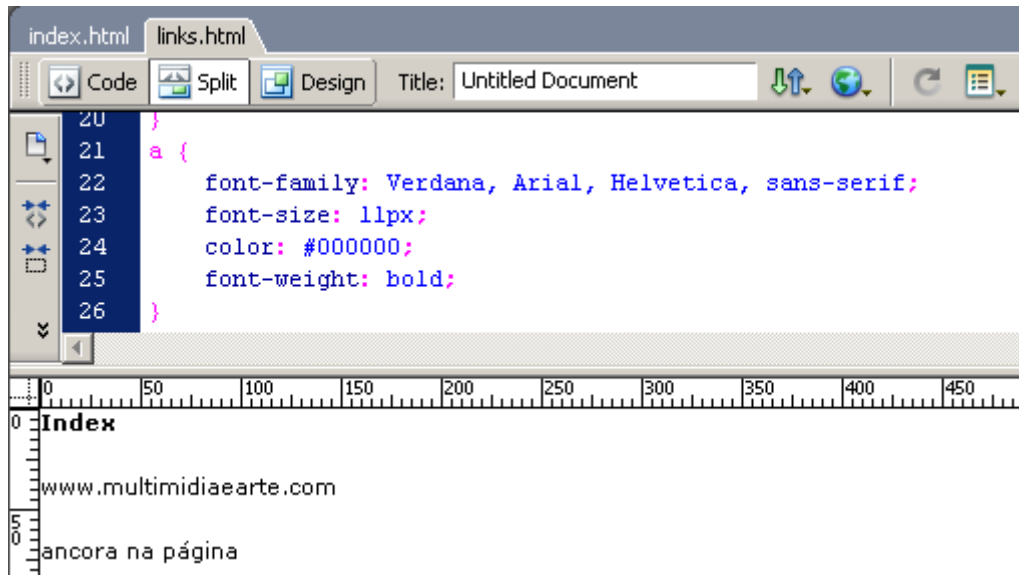
index.html links.html

Code Split Design Title: Untitled Document

```
20  }
21  a {
22      font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
23      font-size: 11px;
24      color: #000000;
25      font-weight: bold;
26  }
```

Index

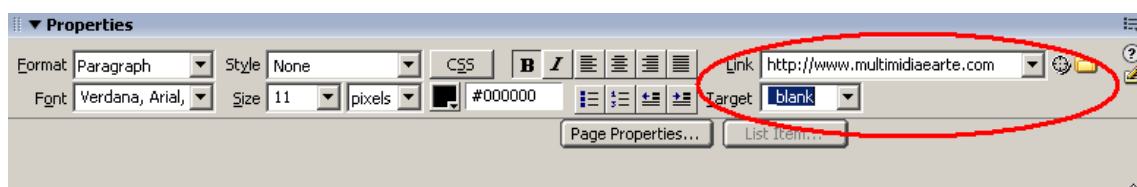
www.multimidiaearte.com

ancora na página

Observe que abaixo do campo link temos um campo chamado Target (alvo), quando o campo fica vazio,ao se clicar sobre o link no navegador, ele abre na página atual do link sobrepondo-a. Se eu precisar que o link abra em uma nova janela, basta eu especificar nesse campo a opção **_blank**. As demais opções são:

_parent→ Carrega o link no frame de nível superior ao atual

_self→ Carrega o link na mesma janela ou frame

_top→ Remove todos os frames e carrega o link em uma janela inteira.

Crie um outro texto e aplique um link nele com a opção de abrir em uma nova janela.

Um item muito importante quando se faz links para um endereço

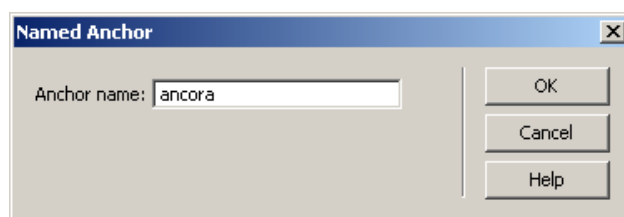
absoluto como no exemplo é sempre colocar o protocolo a ser utilizado, no caso http://, pois se fosse colocado somente www.multimidiaearte.com o mesmo seria interpretado como um subdiretório com esse nome, por esse motivo foi usado http://www.multimidiaearte.com.

Âncoras

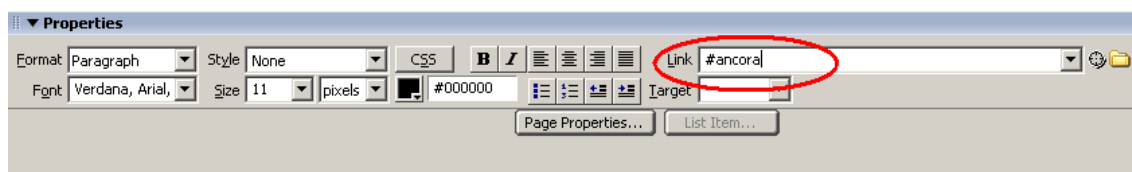
Permite criar links internos na mesma página, facilitando assim a navegação em documentos longos.

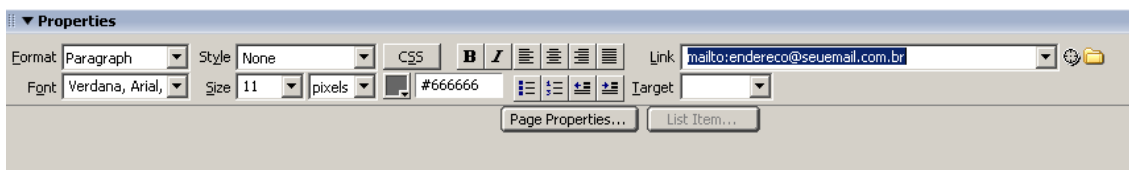
Criando a âncora

Primeiro defina os links que vão chamar a âncora dentro de sua página.

Depois atribua a um texto, figura ou espaço em branco a sua âncora, através do Menu Insert Named Anchor.

junto ao local onde a âncora será criada aparecerá uma marca ancora .

Chamando o link da âncora

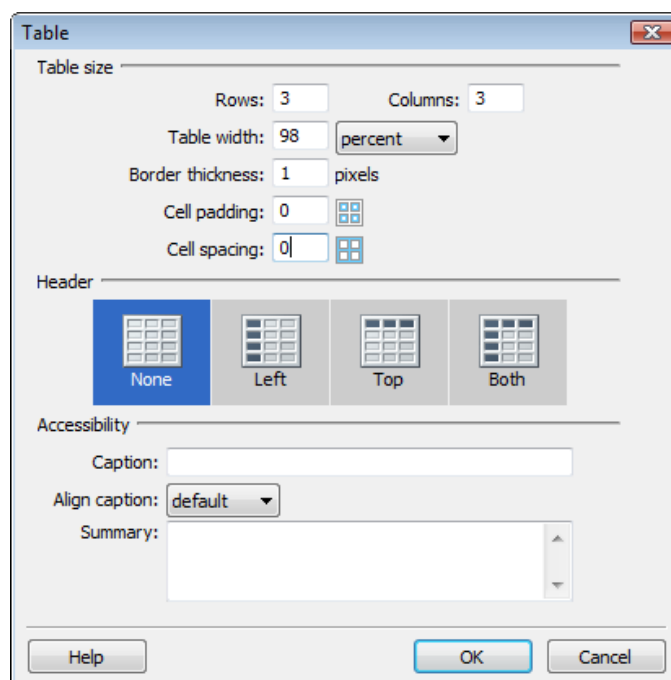
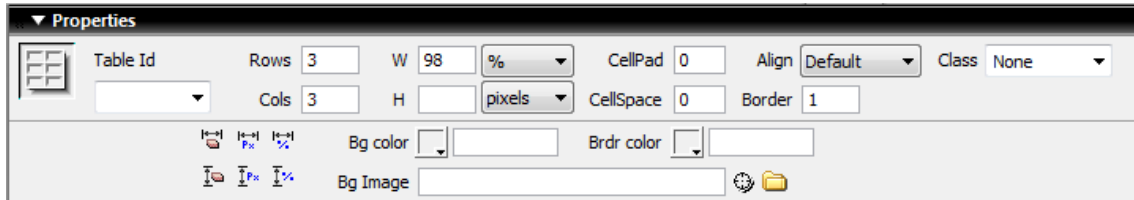
Para criar agora o link para esta âncora na caixa de links digite **#nomedaâncora**. Se a âncora estiver em outro documento coloque **documento.htm/#nomedaancora**.

Links para e-mail

Podemos também atribuir link para e-mail, através de textos ou imagens, o que muda é a forma de chamada, para se criar o link para um e-mail, deve-se usar **mailto:endereco@seuemail.com.br**.

Essa forma de link para e-mail tem um problema que ao ser clicado no link ele vai abrir o programa de e-mail padrão (outlook Express, outlook, etc...), e muitos usuários não utilizam programas de e-mail, acessam o e-mail através dos próprios webmails (hotmail.com, gmail.com, yahoo.com), então nesses casos é aconselhável ao se criar o link colocar o e-mail para onde será apontado o link.

TABELAS

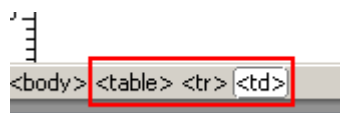
A funcionalidade da tabela foi adicionada a HTML para simplificar a apresentação de dados tabulares, como relatórios científicos. Atualmente a utilização das tabelas tem crescido e tomando o lugar do Frames na distribuição de dados em um site.

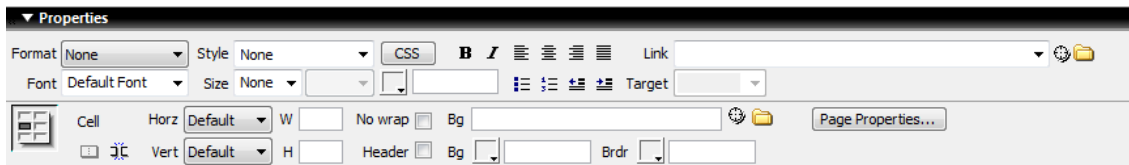
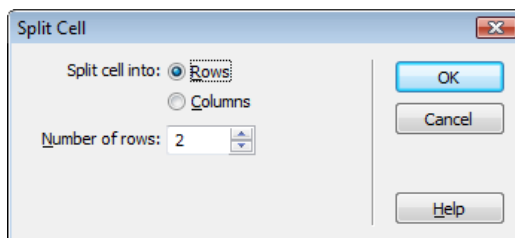
Para criar uma tabela é muito importante que a mesma seja planejada e rascunha antes para depois minimizar o seu trabalho.

Para inserir uma tabela clique no botão Insert Table, ou no botão de inserção de tabela na barra de propriedades, ela está disponível na aba Common e Layout.

Defina número de linhas e colunas desejadas, se quer borda e qual será a sua espessura, defina a largura de sua tabela em relação à largura da tabela (em Pixels ou em porcentagem), o espaçamento entre as células e o espaçamento entre a célula e o seu conteúdo (Cell padding e Cell Spacing).

Na barra de propriedades da tabela podemos alterar as propriedades de nossa tabela. Podemos também alterar o alinhamento da tabela, a cor de fundo da tabela, cor de borda e imagem de fundo da tabela.

Ao se clicar na Aba Layout, no meio da barra, temos também os botões de manipulação de nossa tabela.

Se você clicar com o botão direito de seu mouse em qualquer célula de sua tabela, ele habilita também as opções de manipulação de nossa tabela.

Para podermos selecionar as células (TD), linhas (TR) ou toda nossa tabela (Table), podemos usar o rodapé do Dreamweaver.

Células

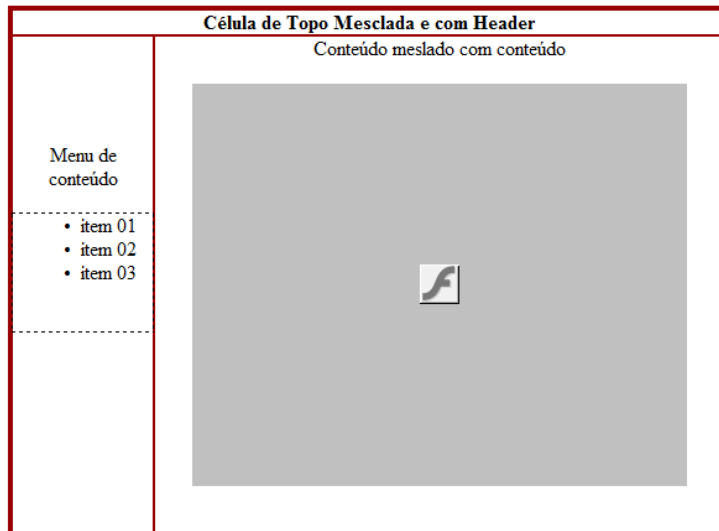
Ao clicar em uma célula, ou selecionar mais de uma célula, a barra de propriedades muda para a formatação de texto e abaixo as propriedades referentes às células.

As possibilidades de alteração das células são a opção de mesclar duas ou mais células (na imagem o botão está inativo por termos apenas uma célula selecionada), ao lado do botão mesclar temos o botão dividir células, ao clicar sobre ele podemos dividir em colunas ou linhas.

Ao lado temos as opções de definir as dimensões da célula largura (W – width) e altura (H – height), as dimensões podem ser aplicadas em pixels ou em porcentagem, sendo que em pixels.

A opção No wrap tem como objetivo impedir que o conteúdo quebre para a linha de baixo da célula ao alcançar a largura da célula.

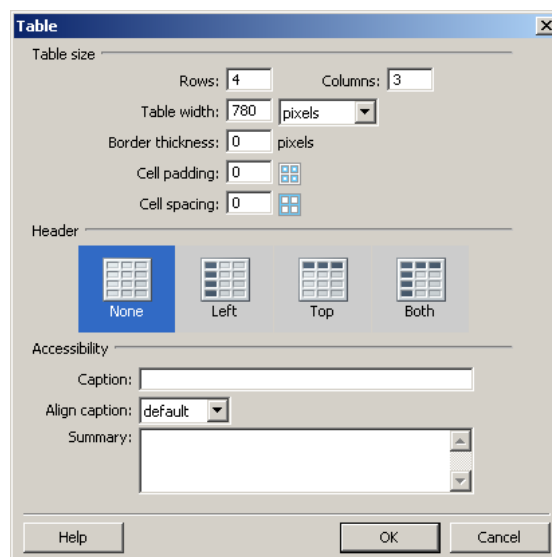
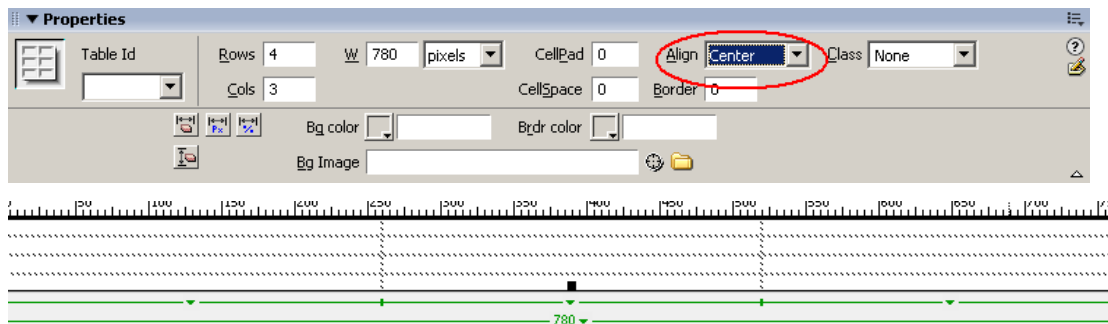
A opção **Header** permite atribuir à célula a propriedade de célula de cabeçalho (título), acrescenta um negrito e um peso maior à fonte.

Podemos também acrescentar cor de fundo e de borda a nossa tabela, bem como imagem de fundo.

Tabela normal

Tabela Modificada

Na aba Layout podemos inserir / excluir linhas e colunas em nossa tabela através de botões .
Podemos também desenhar nossa tabela, na aba Layout clique no botão Layout Layout, será mostrada uma tela, pode confirmar a mesma.
O modo layout permite que você mesmo possa desenhar a sua tabela e as células que vão compor a tabela .

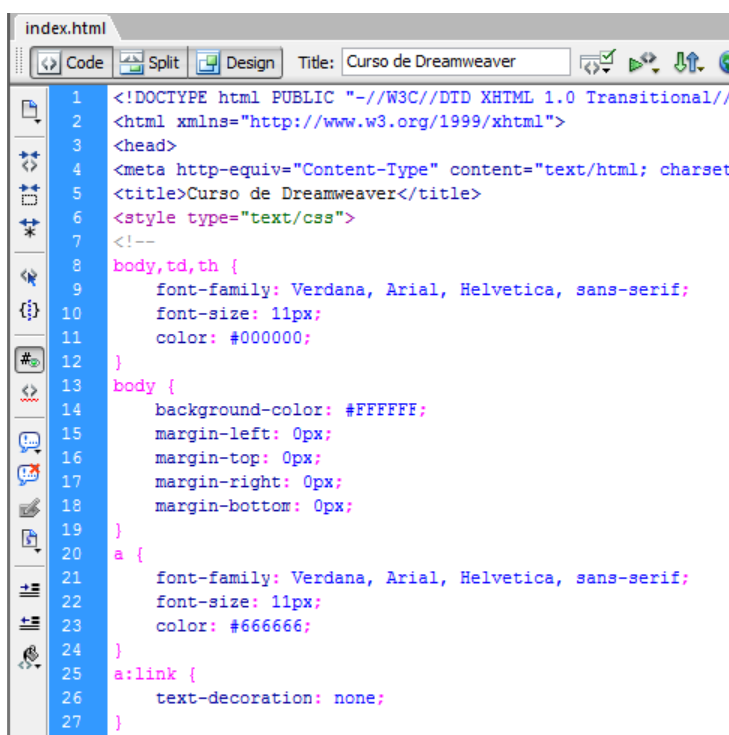
Criando um Layout de site com Tabelas

Crie um novo documento HTML e salve-o como index.html (caso ele avise que já existe um arquivo com esse nome, pode substituir).
Faça as mesmas configurações com anteriormente de Propriedades da Página.
Crie uma tabela com 780px de largura, com 4 linhas e 3 colunas

Na barra de propriedades, clique no botão Align e mude para center.

Mescle a primeira linha e acrescente uma imagem para ser o nosso topo.

Mescle também as demais linhas, deixando todas sem divisas de colunas.

Divida a segunda linha de acordo com quantidade botões que você vai precisar. No caso foi feito uma divisão em 5 colunas.

divida a próxima linha de acordo com desenho de seu layout no caso foi dividido em três colunas e a primeira coluna dividida em e duas linhas.

A última linha foi deixada como única, pois ale teremos as informações de rodapé.

Não fiz agora os links, nem a formatação das demais páginas, pois faremos isso posteriormente através de configuração de estilos CSS.

FOLHAS DE ESTILO

O CSS (Cascading Style Sheet) ou folhas de estilo em cascata é o recurso coreto de formatação de elementos dentro de seu documento HTML, seguindo os padrões de internet atuais recomendados deve-se sempre utilizar a CSS para formatação e posicionamento de TAGS HTML.

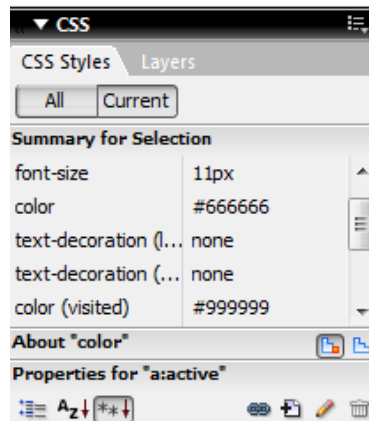
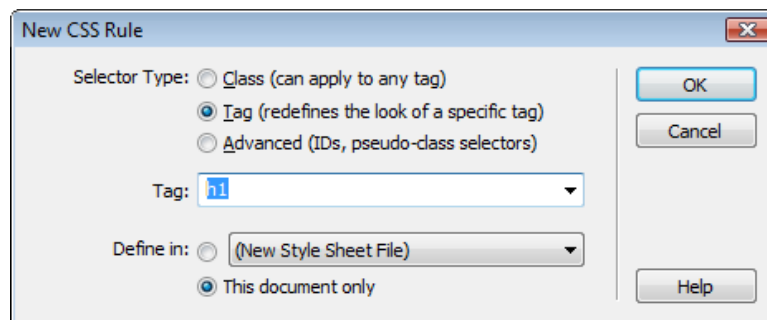
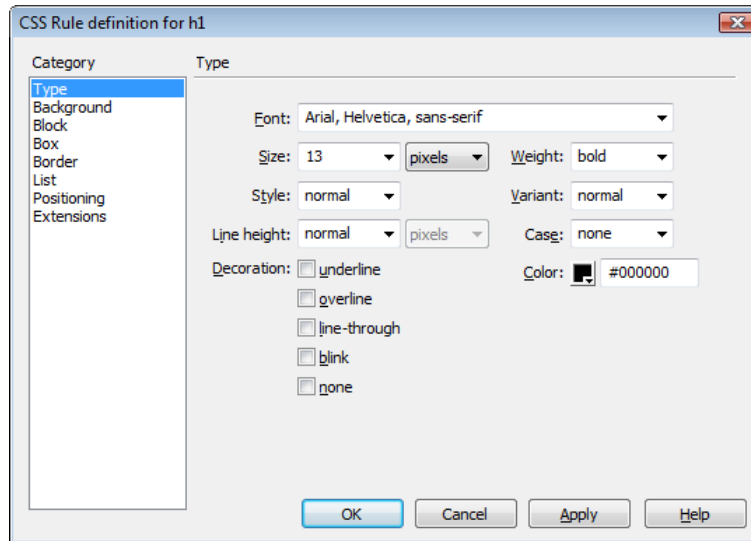
Em nosso primeiro exemplo ao configurarmos nossa página com margens, definição de cores e texto para textos e links, e por trabalharmos com XHTML, todas essas formatações são atribuídas em código de CSS.

index.html

Code | Split | Design | Title: Curso de Dreamweaver

```
1  <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//
2  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3  <head>
4  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset
5  <title>Curso de Dreamweaver</title>
6  <style type="text/css">
7  <!--
8  body,td,th {
9      font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
10     font-size: 11px;
11     color: #000000;
12 }
13 body {
14     background-color: #FFFFFF;
15     margin-left: 0px;
16     margin-top: 0px;
17     margin-right: 0px;
18     margin-bottom: 0px;
19 }
20 a {
21     font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
22     font-size: 11px;
23     color: #666666;
24 }
25 a:link {
26     text-decoration: none;
27 }
```

O Dreamweaver CS3 reforçou bastante o recurso de CSS para formatação nas páginas.

No topo das paletas à direita temos a paleta de CSS.

Para se trabalhar com as folhas de estilo é necessário algum conhecimento de HTML, pois ela baseia-se na formatação das TAGS HTML e suas funções.

Podemos alterar as propriedades de uma tag existente, como podemos criar classes e identificadores para as TAGS onde podemos ter dentro de uma folha de estilo TAGS <TABLE> de tabelas com duas ou mais formatações.

Criando uma folha de estilo baseada em uma TAG existente.

Para criar uma folha de estilo simples clique no painel CSS clique no botão New CSS Style .

Marque a opção Redefine HTML Tag, automaticamente ele mostra o H1 que é relativo ao título de nível 1. A opção **Define in**: permite definir a formatação em um arquivo de folha de estilos, ou somente no documento atual.

Ao clicar em OK ele abre a janela onde podemos definir a forma que terá a nossa TAG H1.

A opção **Type**, permite alterar as configurações de fonte d a TAG Selecionada.

Na opção Background podemos definir as configurações de plano de fundo da célula.

Em Block, podemos definir as configurações de parágrafos do texto, como espaçamento entre palavras, alinhamentos, etc...

A opção Box permite criar um bloco de nossa TAG definindo largura e altura, etc...

Em Border, podemos definir o tipo de borda a aplicar em nossa TAG.

List permite alterar as configurações de nossa lista de marcadores

Position permite trabalhar com posicionamento da TAG selecionada em relação ao Documento.

Extensions: Permite definir quebras de página, cursor do mouse, e filtros a serem aplicados ao seu website.

O código HTML

```
h1 {
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 13px;
    font-style: normal;
    line-height: normal;
    font-weight: bold;
    font-variant: normal;
    text-transform: none;
    color: #000000;
    background-color: #FFCC99;
}
```

A visualização

Cabeçalho com TAG H1

Editando uma folha de Estilos

Para alterar algo em sua folha de estilo, clique no botão edit Style Sheet , será perguntado, qual o estilo existente que você quer alterar.

Criando uma classe

As classes permitem que se crie uma formatação especial que possa ser adicionada dentro de outras TAGS, por exemplo, preciso formatar as células de uma tabela com duas cores diferentes, posso criar duas classes e aplicar dentro delas, apelas clicando na tabela e depois clicando nas classes no painel de estilos.

A formatação da Classe é igual à formatação de uma TAG HTML, a diferença é que é necessário atribuir a classe a TAG.

Depois de criar a classe, selecione o elemento que vai receber a classe e aplique ela ao conteúdo selecionado pela barra de propriedades.

Em algumas situações será necessário aplicar o estilo em Tags não selecionáveis pelo modo visual do Dreamweaver, nesses casos é necessário aplicar o estilo pelo modo de código, basta apenas após o nome da TAG digitar

< TAG class= “nomedaclasse” > `<p class="teste">classe</p>`

O modo de aplicação de CSS que vimos até o momento está diretamente aplicado no documento.

Caso tenhamos formatações de CSS que sejam aplicadas a diversos documentos, podemos gerar um documento com a extensão CSS e criar um link em cada documento para esse arquivo, isso além de padronizar seu site, fará com qualquer alteração de formatação, afetará em todos os documentos.

Para utilizar a formatação de CSS através de um arquivo externo, crie um novo documento, e escolha a opção CSS.

Coloque a formatação desejada de seu CSS nesse documento.

Para "linkar" ao arquivo CSS criado ao documento existente clique no botão Attach Style Sheet .

Basta agora todas as formatações a serem feitas no arquivo CSS, serão aplicadas a todos os documentos ligados ao arquivo css.

Aplicando CSS em nosso layout exemplo

Vamos aproveitar o documento criado anteriormente e vamos aplicar CSS no mesmo, como nosso layout servirá de exemplo para as demais páginas, vamos criar nosso arquivo de css externo e depois vamos linkar ele.

Crie um novo arquivo CSS.

volte ao seu documento index e deixe a visualização em formato de código. Como nós já temos um estilo CSS dentro dele, selecione e copie.

```
<style type="text/css">
<!--
body,td,th {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 11px;
    color: #000000;
}
body {
    background-color: #FFFFFF;
    margin-left: 0px;
    margin-top: 0px;
    margin-right: 0px;
    margin-bottom: 0px;
}
a {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 11px;
    color: #000000;
}
a:link {
    text-decoration: none;
}
a:visited {
    text-decoration: none;
```

cole-o no arquivo CSS, e depois apague de seu index as tags <style></style>.

É importe apenas lembrar que utilizamos esse procedimento apenas para ganharmos tempo, poderíamos já ter criado todo nosso CSS diretamente no arquivo css.

Salve seu arquivo css como “estilos. css”.

Vamos agora “linkar” nosso arquivo css ao documento index.html, com o documento index.html aberto, clique na paleta de CSS no botão “Attach Style Sheet” .

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
    <link href="estilos.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
</head>

<body>
<table width="780" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0":
  <tr>
    <td colspan="5"><img src="imagens/lg_hotels.jpg" alt="Logo" width="477" ]
```

Vamos agora finalizar a formação de nosso layout.

Atualmente nosso layout está da seguinte forma:

Vamos mudar a cor de nosso background (fundo de nossa página). Na aba CSS Styles, selecionando o botão All, vai aparecer todos as tags que já fazem parte de nosso estilo, observe que temos a opção "body", podemos alterar as suas propriedades dando um duplo clique na tag.

podemos também alterar as propriedades de uma tag pela própria paleta

Caso não apareça às propriedades da tag selecionada é necessário expandir a paleta, para que isso seja possível, basta apenas posicionar o mouse entre o final de uma paleta e o inicio de outra, o cursos de seu mouse vai se transformar em uma flecha de duas pontas mantenha o mouse pressionado e aumente sua paleta.

A primeira alteração que vou fazer é aplicar uma borda em volta de minha tabela. Eu poderia aplicar esse estilo diretamente na TAG “table”, mas isso afetaria qualquer página que tenha ligação com meu arquivo de CSS e contenha uma tabela. Então vou criar uma classe e aplicar essa classe somente nessa tabela.

Para criar uma classe, clique no botão “New CSS Rule” .

Observe que dentro de Seletor Type devemos marcar a opção Class (can aply to any tag). Depois devemos preencher o nome de nossa classe e onde vamos criar a nossa classe. Pressione OK e será aberto a janela de configuração de estilos de nossa classe.

Como vamos alterar a borda de nossa tabela clique na opção Border.

Você pode configurar o estilo de borda de sua classe, a largura do contorno e a cor. Como está marcada a caixa “Same for all”, indicia que o que for aplicado a Top será aplicado também às demais, caso essa caixa seja desmarcada você poderá definir propriedades diferentes para cada uma das posições de borda.

Ao terminar de aplicar clique em OK.

Para aplicar a classe em sua tabela é necessário selecionar a sua tabela. Para fazer isso clique na tag <table> no rodapé do Dreamweaver

Depois basta aplicar a classe pela barra de propriedades.

Uma outra forma de se aplicar a classe em uma tag é pelo código. Coloque seu documento na visualização CODE e localize a tag <table>, dentro dela você pode digitar class= “bordatabela”, lembrando que bordatabela é o nome de nossa classe.

```
<table class="" width="780" border="0" align=
  <tr>
    <td colspa                        s/lg_hote
  </tr>
  <tr>
    <td width="125"><div align="center"><a hı

  bordatabela
  Refresh Style List
  Attach Style Sheet...
```

Como a classe criada está dentro de nosso arquivo de estilo, é necessário além de salvar o documento html, salvar também o arquivo CSS. Então clique no Menu File, Save All.

Crie suas classe e aplique em seu layout.

No layout em uso crie uma classe chamada menu e apliquei diretamente na tag TD (célula da tabela).

```
<table class="bordatabela" width="780" border="0" align="center
  <tr>
    <td colspan="5"><img src="imagens/lg_hotels.jpg" alt="Logo"
  </tr>
  <tr>
    <td width="173" class="menu"><div align="center"><a href="i
    <td width="254" class="menu"><div align="center"><a href="s
>
    <td width="112" class="menu"><div align="center"><a href="h
></td>
    <td width="119" class="menu"><div align="center"><a href="r
    <td width="118" class="menu"><div align="center"><a href="c
  </tr>
  <tr>
    <td><div class="titulo"><h1>DESTAQUE</h1></div>
```

Para poder aplicar um cor de fundo em nossos título internos que estão como Títulos de nível 1, usei um recurso chamado DIV.

Foi criado uma classe para o background dos títulos e aplicado dentro de um elemento DIV.

```
  <td width="110" class="menu"><div align="center"><a
</tr>
<tr>
  <td><div class="titulo"><h1>DESTAQUE</h1></div>
    <ul>
```

Podemos também acrescentar um estilo a somente uma TAG, é um recurso interessante quando o estilo for pouco utilizado em seu site. Aplicamos um estilo de padding à margem esquerda em uma TAG.

Conforme já dito nessa apostila o conhecimento básico da linguagem HTML é realmente necessário para poder aproveitar todo os recursos que o Dreamweaver fornece ao usuário. A formatação CSS é um grande recurso de formatação de seu HTML e é uma das formas de você deixar seu site dentro de norma pela W3C(www.w3c.org).

CAMADAS E POSICIONAMENTO

As camadas fazem parte do mundo das folhas de estilo em cascata e da Dynamic HTML. Uma camada é um recipiente para conteúdo de HTML, normalmente definido pelas TAGS <DIV> ou <SPAN>, que você pode posicionar em qualquer lugar em uma página.

As camadas são denominadas camadas, porque podem ser posicionadas em três dimensões. Você pode configurar uma localização absoluta ou relativa para uma camada ao longo dos eixos x e y da página. A terceira dimensão é denominada índice Z e permite que as camadas se sobreponham.

Os designers realmente adoram as camadas por sua versatilidade: você pode ocultar as camadas (por visibilidade) ou até partes das camadas (com o índice Z ou com o recorte de áreas) quando uma página inicialmente carrega. Então, você pode escrever um script que fará com que as áreas ocultas apareçam depois que certa quantidade de tempo ou quando certo evento de usuário acontece.

Posicionamento CSS

Você pode aplicar posicionamento de CSS para um bloco de texto, um elemento do tipo bloco, uma imagem ou uma camada. Há duas maneiras de aplicar posicionamento: uma é criar uma classe de estilo e aplicá-la às seleções ou blocos de texto que você quer posicionar na página. A outra é criar uma camada na janela de documento que você pode modificar independentemente de criar um estilo.

Posicionamento absoluto versus relativo

A posição de um elemento de HTML pode ser absoluta, relativa ou estática.

O posicionamento normal é chamado estático e faz com que o elemento seja posicionado dentro do fluxo normal do texto.

O posicionamento relativo significa que a posição de uma camada ou outro elemento é definida em relação ao canto superior esquerdo do recipiente pai. Entretanto, o elemento relativo está incluído no fluxo da página e também é embutido – ele não causa quebras de linha automáticas.

Para garantir as propriedades inline, uma tag <SPAN> deve ser utilizada em

vez de uma tag <DIV>.

Criando Camadas

Para poder criar uma camada você deve deixar sua aba em Layout e deve usar um dos dois elementos de criação de camadas.

As propriedades de nossa Layer. Da caixa de propriedades são o nome da layer. A propriedade Overflow é como a Layer vai se comportar no documento, o padrão é visível, mas podemos definir ela como Hidden (escondida), existe esse recurso, pois podemos através de scripts deixar ela visível em através de botões, textos e imagens. Scroll (com barras de rolagem), que manterá barras de rolagem em sua layer, isso permite que ela tenha um tamanho menor que o seu conteúdo. Auto que mostrará as barras de rolagem somente quando forem necessárias.

A opção Left(L) e Top(T) são relativas ao posicionamento da Layer, observando que os pontos 0,0 (L, T) ficam no canto superior da página.

As dimensões de nossa Layer W (width) e H (height) são representadas sempre em pixels.

Z-index é relativo ao empilhamento de nossas camadas, isso permite que possamos colocar uma layer sobre a outra, a camada de Z-index maior sempre ficará acima da outra. Um detalhe importante, animações em SWF sempre ficarão acima da layers independente do Z-index, sendo necessário o uso do parâmetro de Transparência (conforme visto no capítulo de Multimídia).

Vis, é referente à visibilidade da camada.

A opção BG Image permite definir uma imagem de fundo da Layer e a opção BG Color, permite colocar uma cor de fundo na Layer.

A opção Clip permite recortar nossa Layer

No painel camadas é possível marcar a opção “Prevent Overlaps”, isso fará com não seja possível sobrepor às camadas.

Escolhendo as TAGS

Há duas tags utilizadas na criação de camadas. As tags <DIV> e <SPAN> criam o que é chamado de camada marquee. A tag <DIV> utilizada posicionamento absoluto, uma quebra de parágrafo cerca a tag<DIV>. Se preferir criar uma camada embutida sem quebras de parágrafo utilize a tag <SPAN>.

Uma das principais vantagens das camadas é que se pode posicioná-las e

arrastá-las para qualquer posição de sua página, basta apenas clicar sobre o quadradinho no topo e arrastá-la ou alterar as propriedades Esquerda e Alto na barra de propriedades.

Para redimensionar as camadas pode-se utilizar as alças de redimensionamento ou através da largura e altura na caixa de propriedades.

Aninhando e Sobrepondo Camadas.

Aninhando Camadas

A coisa mais interessante sobre as camadas é que você pode colocar uma camada entro de outra ou pode criar duas camadas que se sobrepõem.

Para sobrepor duas ou mais camadas, é somente mover uma sobre a outra.

Para aninhar uma camada dentro de uma camada, basta criar a primeira camada e depois criar a segunda camada dentro da primeira.

No painel Camadas você tem as camadas sendo mostradas, clique sobre a segunda camada criada e arraste-a sobre a primeira camada com a tecla CTRL pressionada e observe que a camada fica como uma subdivisão da primeira.

Criando nosso layout com DIVS

Primeiro crie uma DIV que será o quadro de nosso site. Defina pela barra de propriedades suas propriedades.

depois crie a segunda DIV que fará parte do topo de nosso site.

Para que a layer criada fique dentro de nossa layer bloco, clique sobre ela na paleta "AP Elements", pressione a tecla CTRL, e mantendo ela pressionada arraste ela para cima de bloco. Ela ficará como sendo "filha" da layer principal.

Veja como ficou a paleta de layers para nosso layout.

FRAMES

A construção de páginas em Frames embora seja possível e considerada ultrapassada e fora de padrões de layout atuais e futuros. Mas em algumas situações ela pode se tornar muito úteis.

Embora uma página baseada em frames funcione como uma única página WEB, cada frame, contém um único documento de HTM que pode incluir conteúdos completamente separados e barras de rolagem independente. A cola que une esses documentos é chamada documento de definição de frameset ou página de frameset – um frameset é um conjunto de frames e a página de frameset é que define como um conjunto.

Criando os Frames

Para criar frames clique no Menu File New, e escolha Framesets

Ao clicar no botão Create, será solicitado que se de nome aos Frames que compõe o seu Layout, você pode deixar os nomes padrões ou modificar de uma forma que facilite a identificação posterior.

Podemos alterar as propriedades de nosso frames colocando bordas, cores para a borda, largura para a borda definir unidade de medida através da barra de propriedades dos frames.

Podemos acrescentar novas molduras criando novas subdivisões em nossos

frames.

No topo digite o título de seu site ou importe uma figura que seja o titulo.

Na parte esquerda defina alguns texto para os nossos links e na direita coloque um conteúdo qualquer.

O seu layout pode estar parecido conforme abaixo.

Agora vamos criar nossos links, para dentro de nosso frame. Selecione a palavra Principal e ligue ao arquivo principal e na barra de propriedades, onde diz destino escolha o frame onde você quer abrir o link, no caso “mainFrame”.

Salvando Frames

Existe um cuidado muito grande ao salvar uma página com Frames, pois uma frame como o nosso exemplo possui 4 (quatro) páginas abertas, o topo, o menu, o miolo e o quadro principal que armazena o frame.

Para salvar todas as páginas do frames, clique no Menu File Save All (salvar todos). Observe que o Frame quadro, será o primeiro a ser salvo (ele mostra uma borda grossa em volta de todos os frames. Depois ele vai salvar o miolo,

observe que o miolo ficará agora com a borda mais grossa. O terceiro Frame a ser salvo é o menu. Finalizando o processo de salvar os Frames, será salvo o topo.

Alterando as propriedades de suas molduras

Para modificar o nome e as propriedades de suas molduras individualmente, chame o painel Frames.

Podemos definir qual será a página a ser aberta dentro do Frame, formatação das bordas, definir qual será o nome de nosso frame, se será possível redimensionamento, como será a paginação e largura e altura da margem.

Criando Frames Embutidos (IFRAME)

Existe uma TAG chamada <IFRAME> para fazer os frames aparecerem dentro de uma página.

Para poder introduzi-la proceda da seguinte maneira abra o visualizador de código do HTML e insira a seguinte TAG <IFRAME SRC= “arquivo.htm” ></IFRAME>. As propriedades do IFRAME são as mesmas do FRAME.

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; char
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">
<p>Aqui est&aacute; o conte&uacute;do principal </p>
<IFRAME SRC="paragrafo.htm"></IFRAME>
</body>
</html>
```

Podemos também acrescentar IFRAME, pelo assistente de TAG do Dreamweaver. Clique no Menu Insert TAG, Clique em HTML TAGS, Page elements, General, Iframe.

Depois clique em Insert, e especifique as propriedades de seu Iframe.

Em **Source,** devemos colocar qual será a página a ser aberta no IFRAME, em **Name**, deve-se colocar um nome para o IFRAME (É imprescindível o preenchimento desse campo, caso que faça link para abrir outras páginas dentro do IFRAME).

Width e Height para definir a largura e altura do IFRAME.

Margin width e Margin Height para definir as margens de IFRAME e do conteúdo interno e externo dele.

Alignment, forma de alinhamento do conteúdo dentro do IFRAME

Scrolling, definição de como serão apresentadas às barras de rolagem (A opção Auto apresentará as barras de rolagem somente quando necessárias).

Show Borders, permitirá ter ou não bordas em seu IFRAME.

FORMULÁRIOS

O Dreamweaver possui todos os recursos para a criação de um formulário, inclusive para formulários dinâmicos que atribuam envios para páginas dinâmicas como ASP, PHP, JSP, CFM.

Os elementos de um Formulário

Para inserir um formulário no Dreamweaver clique no Menu Insert Form, ou deixe visível a Aba Form do Dreamweaver.

Será acrescentado ao seu documento à área de seu formulário, essa área é representada com uma linha pontilhada de vermelho.

Na barra de propriedades deve-se definir qual será o nome do formulário a forma de envio. A forma de envio pode ser para um arquivo dinâmico (ASP, PHP, etc...) que vai tratar os dados postados no formulário e enviar para um banco de dados ou direcionar para um e-mail, ou diretamente para um e-mail.

É necessário também definir o Método a ser utilizado POST ou GET.

Tipos de campos de formulário

Para inserir os objetos do formulário, clique no Menu Insert Form Objects, ou clicar nos botões correspondentes na Aba de formulário.

É importante sempre verificar se os campos estão sendo colocados dentro do retângulo pontilhado que é a área de nosso formulário.

Caixas de Texto : Permitem que se entre com textos e números. Pode ser de linha simples, multilinha – Chamados de caixas de comentários, e senha onde ele mascara tudo o que for digitado com sinais de (*) asteriscos.

Ao acrescentar um campo de texto é necessário preencher alguns campos de propriedades. Devemos dar um nome ao nosso campo de texto, definir o numero de caracteres visíveis (Char width), isso implicará no tamanho do campo do formulário. Max Chars define um número máximo de caracteres que poderá ser preenchido no campo.

Caixas de Seleção : São as caixas de checagem que permitem que se selecione vários para preferências do visitante e podem ter o seu estado inicial selecionado ou não.

Ao se criar um grupo de opções de marcação as opções deverão sempre pertencer ao mesmo grupo.

Botão de Opção : Permitem que o usuário faça apenas a seleção de um objeto entre várias opções possíveis e também podem ter o seu estado inicial selecionado ou não.

Ao se criar um grupo de opções de marcação as opções deverão sempre pertencer ao mesmo grupo.

Menu de Lista: Permitem que se criem menus de listagem para escolha do usuário.

Ao criar o menu de lista na barra de propriedades é necessário clicar no botão Lista Values e preencher o Label (nome que vai aparecer ao usuário) e valor do campo ao ser selecionado.

O padrão do campo é ser uma lista, mas podemos definir ele também como uma lista. Ao campo ser definido como uma lista podemos definir quantas linhas serão visíveis e se será possível selecionar mais de um item na lista (basta marcar o campo Selections – Allow multiple).

Botões : Permitem que se crie botões de ação de enviar (Action Submit Form), e limpar campos (Action Reset Form), ou para eventos através de linguagens de scripts (None).

Crie um layout de formulário conforme a seguir.

No campo Nome coloque o textfield como “nome”.

Para o campo e-mail preencha “email” e para o campo comentários coloque “comentários”.

Você pode observar que no método de envio de nosso formulário o mesmo envia os dados para um documento chamado “env_contato.php”. Caso você não tenha preenchido esse campo, basta apenas clicar na tag <form> no rodapé do Dreamweaver.

Esse arquivo “env_contato.php”, será o arquivo que vai receber os dados postados no formulário. O código que vamos criar será na linguagem PHP.

Crie o seu arquivo env_contato.php, o visualize pelo modo COD e acrescente o seguinte código onde ficará a sua resposta.

```
<?
//Recebendo os dados do formulário.
$nome = $_POST["nome"];
$email = $_POST["email"];
$assunto = $_POST["assunto"];
$mensagem=$_POST["comentario"];
//Setando o restante das variáveis para o disparo do email
$destinatario = "seumail@seuprovedor.com.br";
```

```
$formato = "\nContent-type: text/html\n";
//Incluindo os campos nome e email no corpo da mensagem.
$msg = "- Nome: ".$nome."<br>- Assunto: ".$assunto."<br>- Mensagem: ".$mensagem;
//Enviando o email
mail("$destinatario","$assunto","$msg","from: ".$email.$formato);
//Criando a mensagem de confirmação de envio de email.
echo "<div align=center>Mensagem enviada com sucesso! Aguarde um retorno. Clique <a href='index.php'> <b>aqui</b> </a> para retornar.</div>";
?>
```

```
24        <p>
25         <?
26
27 //Recebendo os dados do formulário.
28
29 $nome = $_POST["nome"];
30 $email = $_POST["email"];
31 $assunto = $_POST["assunto"];
32 $mensagem=$_POST["comentario"];
33
34 //Setando o restante das variáveis para o disparo do email
35
36 $destinatario = "seumail@seuprovedor.com.br";
37 $formato = "\nContent-type: text/html\n";
38
39
40 //Incluindo os campos nome e email no corpo da mensagem.
41
42 $msg = "- Nome: ".$nome."<br>- Assunto: ".$assunto."<br>- Mensagem: ".$mensagem;
43
44 //Enviando o email
45
46 mail("$destinatario","$assunto","$msg","from: ".$email.$formato);
47
48 //Criando a mensagem de confirmação de envio de email.
49
50 echo "<div align=center>Mensagem enviada com sucesso! Aguarde um retorno. Clique <a href='index.php'> <b>aqui</b> </a> para
   retornar.</div>";
51
52 ?>
```

Menu de Salto

Junto à criação do Formulário existe uma opção chamada Jump Menu, que permite criar um menu de lista, que ao ser selecionado direcional para um link ou URL.

Para criar seu menu de Salto, clique no botão Jump Menu na Aba Form

Na primeira parte da janela vai aparecer o primeiro elemento a ser colocado no menu, na opção Text deve-se definir qual será o nome a ser apresentado, na opção "*When selected, go to URL*" você deve preencher com o link a ser aberto ou URL, para criar o seu segundo elemento clique no sinal de mais (+) no topo da janela. Repita o processo para os demais campos a serem criados.

Após definido todos os campos é necessário definir a forma de abertura dos links, um nome para seu menu e as opções.

A opção *"Insert GO Button after menu"* criar junto ao menu de lista um botão

que permitirá ir para o destino do link, com ele desmarcado, ao selecionar ele fará o link ao ser selecionado.

COMPORTAMENTOS

As ferramentas de comportamento do Dreamweaver permite que você aplique as ações comuns de JavaScript sem escrever nenhum JavaScript.

Você pode fazer algo acontecer em uma página quando seus usuários carregam uma página, clicam em um objeto ou movem o mouse pela tela.

Logicamente que o Dreamweaver possui as rotinas mais comuns de javascript, pois o JavaScript é uma linguagem de scripts Orientada a Objetos e a sua estrutura e construção depende do seu conhecimento em relação à linguagem

Adicionando Comportamentos

Adicionar um comportamento a uma página é incrivelmente simples – o complicado são os detalhes. Todos os comportamentos do Dreamweaver são adicionados e editados com o inspetor Behaviors.

Para adicionar um comportamento a sua figura basta apenas clicar sobre o sinal de (+) na esquerda superior do Painel.

Pop-ups

Importe uma imagem qualquer e clique sobre ela, depois chame as opções de comportamentos e escolha **Open Browser Window** (Abrir uma janela de navegador), esta é uma das opções mais comuns pelo fato de as janelas Pop-Up serem muito utilizadas para propaganda em WebSites.

Ao terminar coloque Ok e observe o painel behaviors. Observe que ele mostra a ação e o evento que fará com que a ação se proceda, mude o Evento para OnClick.

Ocultar Mostrar camadas

Atualmente muitos usuários utilizam bloqueadores de janelas pop-up, embora seja possível configurar e até mesmo autorizar à abertura de janela pop-up, a maioria dos usuários de Internet simplesmente a ignoram. Um dos recursos que tem crescido ultimamente são os chamados "**banners flutuantes**" que são Layers com a publicidade que antes eram utilizadas dentro das janelas pop-up, é necessário apenas criar dentro dessa janela a possibilidade de se fechar a Layer (assim ela vai aparecer para o usuário, mas na realidade ela ficará oculta).

Para criar seu banner flutuante, proceda da seguinte forma:

1→ Crie uma layer, de um nome a ela e coloque dentro dela o conteúdo a ser mostrado. É aconselhável nomear a sua layer

2→ É possível definir textos, imagens e mapas de imagens para chamarem o comportamento que permitirá fechar a janela. No caso da imagem acima foi definido um texto fechar.

3→ Selecione o texto e no painel Behaviors, clique na opção Show / Hide Layers.

4→ Na janela aberta vai aparecer sobre as layers existentes em seu documento, selecione a Layer a ser fechada e clique no botão Hide.

5→ Na paleta Behaviors ele vai mostrar o comportamento criado, é necessário mudar o comportamento para fechar a Layer. Coloque como opção **onClick**, pois somente ao ser clicado no texto é que será fechada a Layer.

Validando Formulários

Um dos recursos importantes hoje para a comunicação entre o visitante de um site é a possibilidade de ele fazer contato com o responsável pelo site. A melhor forma desse contato é através de um formulário. E para certificarmos que os dados sejam enviados ao destinatário, podemos validar nosso formulário.

Abra nosso formulário:

Nosso objetivo é fazer com que esses campos não possam ser enviados em branco e que o campo e-mail precise de um e-mail válido (não impede de ser enviado algo como "teste@teste.com" .

Clique dentro da área de seu formulário e na paleta Behaviors, clique na opção validate Form, será aberta a janela onde vão aparecer os campos de nosso formulário.

Observe que ele mostra o tipo de campo "text", o nome do campo e o nome do formulário, no caso contato.

Para o campo nome, basta apenas clicar sobre ele e marcar a opção "Required", isso fará com o campo seja obrigatório.

Para o campo e-mail, marque a opção “Required” e marque também o radio button “Email address”, isso fará com ele aceite apenas endereços de e-mail.

Para o campo assunto, marque apenas “Required”.

Teste seu formulário e faça o envio sem preencher os campos. Observe que ele mostra as mensagens, mas com os textos em inglês.

Vamos arrumar nossos textos para que fiquem em português. Nas opções de visualização do Dreamweaver clique na opção CODE Code

Você pode observar que o Dreamweaver faz todo o “trabalho” de código para você.

```
function MM_validateForm() { //v4.0
  var i,p,q,nm,test,num,min,max,errors='',args=MM_validateForm.arguments;
  for (i=0; i<(args.length-2); i+=3) { test=args[i+2]; val=MM_findObj(args[i]);
    if (val) { nm=val.name; if ((val=val.value)!="") {
      if (test.indexOf('isEmail')!=-1) { p=val.indexOf('@');
        if (p<1 || p==(val.length-1)) errors+='- '+nm+' must contain an e-mail address.\n';
      } else if (test!='R') { num = parseFloat(val);
        if (isNaN(val)) errors+='- '+nm+' must contain a number.\n';
        if (test.indexOf('inRange') != -1) { p=test.indexOf(':');
          min=test.substring(8,p); max=test.substring(p+1);
          if (num<min || max<num) errors+='- '+nm+' must contain a number between '+min+' and '+max+'.\n';
    } } } else if (test.charAt(0) == 'R') errors += '- '+nm+' is required.\n'; }
  } if (errors) alert('The following error(s) occurred:\n'+errors);
  document.MM_returnValue = (errors == '');
}
```

Vamos então modificar os textos de respostas para nosso idioma.

Localize a linha `must contain an e-mail address.` mude para “digite um endereço de e-mail válido”.

Localize a linha `is required` mude para “é requerido ou campo(s) obrigatório(s)”.

Localize agora `The following error(s) occurred:` e mude para “Foram encontrados os seguintes erros”.

Salve e teste novamente seu formulário.

SPY (AJAX NO DREAMWEAVER)

O framework Spry são bibliotecas no formato JavaScript e CSS, as quais permitem aos usuários do Dreamweaver desenvolver interfaces mais ricas e dinâmicas. Além de possibilitar a exibição de dados no formato XML e criar elementos interativos em páginas que exibem conteúdo dinâmico sem a necessidade de tais páginas se carregarem por completo.

O Dreamweaver CS3 disponibiliza o Spry em duas perspectivas, uma para designers e outra para programadores. Os designers poderão criar efeitos visuais como Appear, Fade, Blinds (Up e Down), Grow, Shake, Slide, entre vários outros. Já os programadores terão facilidades ao trabalhar com o Ajax e

na exibição de dados armazenados em arquivos XML. Além desses recursos, tantos para designers quanto para programadores, o Spry oferece alguns widgets que auxiliam na validação de formulários.

Vamos analisar a interface do Dreamweaver CS3 e localizar os recursos do Spry. Nas abas da Insert Bar localizam praticamente todos os recursos do framework em questão. Vamos analisar:

A aba Spry, como demonstrada na imagem abaixo.

Disponibiliza 13 recursos, divididos em três grupos. O primeiro deles - da esquerda para a direita - são utilizados para se trabalhar com dados em arquivos XML; o segundo e o terceiro são os widgets oferecidos pelo Spry, utilizados na validação de formulários e na criação de elementos de interface, respectivamente.

Esses grupos de recursos localizados na aba Spry, estão localizados, também, em outras abas. Uma vez que cada grupo de recursos corresponde a finalidades distintas. O que significa dizer que na aba Data, teremos o primeiro grupo; na aba Forms o segundo e na aba Layout o terceiro grupo.

Os demais recursos oferecidos pelo Spry são os efeitos, effects. Ambos estão localizados na opção Effects do painel Behaviors, como ilustrado na imagem a seguir:

Quando você seleciona algum recurso do spry no Documento window do Dreamweaver, o Property inspector é atualizado e exibe as configurações de recurso em questão, veja um exemplo:

Spry Menu Bar

O Spry Menu Bar, vem a facilitar a criação de menus.

Crie um novo documento e clique sobre o botão "Spry Menu Bar", o Dreamweaver vai solicitar que você salve seu documento para dar continuidade. Ao salvar o documento, ele vai criar uma nova pasta em seu projeto chamada SryAssets e vai solicitar o layout de menu que você quer criar.

Ao clicar em OK ele vai montar o menu de acordo com o solicitado.

Para poder remover / acrescentar itens, alterar os itens de seu menu, você deve utilizar a barra de propriedades.

Para poder alterar as propriedades de formatação de nossa aplicação Spry, você deve alterar o seu CSS.

Spry Accordion

Clique no botão Spry Accordion, será necessário salvar seu documento.

O Dreamweaver vai mostrar em sua área de trabalho a estrutura do Menu Accordion. As alterações nele devem ser feitas através da caixa de Ferramentas.

Properties
Accordion
Accordion1
Panels
Serviços
Clientes
Portfolio
Customize this widget

Spry Accordion: Accordion1
Serviços
Content 2
Clientes
Portfolio

Você pode acrescentar qualquer conteúdo HTMl dentro da área Content do Spry Accordion.

Para alterar as propriedades do seu Spry é necessário utilizar a paleta de CSS.

Spry Effects

O Effects é um conjunto de efeitos visuais do Frameworks Spry, que pode ser adicionado em diversos elementos do HTML. No Dreamweaver os efeitos podem ser adicionados no modo Design, sem a necessidade de trabalhar diretamente com código, facilitando ainda mais a adição desses efeitos. O Effects fica localizado no Painel de Behaviors (Windows > Behaviors) como um comportamento normal, podendo ser ativado com diversos eventos.

Appear/ Fade

Esse efeito faz o elemento selecionado ir aparecendo ou surgindo na tela. Pode usar este efeito com todos os objetos do HTML exceto o applet, body, iframe, tr, tbody, ou th.Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Appear/Fade. A janela de configuração do efeito fade ira se abrir para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito. Se você já estiver selecionado o objeto, pode escolher <Current Selection>.

Effect duration: Tempo de duração do efeito em milissegundos.

Effect: Tipo de efeito podendo ser o Fade aonde a camada vai sumindo aos poucos, ou Appear aonde a camada vai aparecendo.

From: Tamanho da camada em porcentagem quando o efeito iniciar.

To: Tamanho da camada porcentagem quando o efeito terminar

Blind

Esse efeito faz a camada selecionada subir ou descer lentamente semelhante a uma cortina que sendo aberta ou fechada. Pode ser usado somente com estes objetos do HTML: address, dd, div, dl, dt, form, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, ol, ul, li, applet, center, dir, menu, ou pré. Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar

comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Blind. A janela de configuração do efeito Blind vai se abrir para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito.

Effect duration: Tempo de duração do efeito em milisegundos.

Effect: Tipo de efeito podendo ser o Blind Up aonde a camada vai subindo, ou Blind Down aonde a camada vai descendo na tela.

From: Tamanho da camada porcentagem ou pixel quando o efeito iniciar.

To: Tamanho da camada porcentagem ou pixel quando o efeito terminar.

Grow/ Shrink

Esse efeito faz o elemento selecionado crescer ou diminuir. Pode ser usado com estes objetos do HTML: address, dd, div, dl, dt, form, p, ol, ul, applet, center, dir, menu, o pre. Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Grow/ Shrink. A janela de configuração do efeito Grow/ Shrink vai se abrir para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito. Se você já estiver selecionado o objeto, pode escolher <Current Selection>.

Effect duration: Tempo de duração do efeito em milisegundos.

Effect: Tipo de efeito podendo ser Grow aonde a camada vai crescer, ou Shrink aonde a camada vai diminuir na tela.

From: Tamanho da camada porcentagem ou pixel quando o efeito iniciar.

To: Tamanho da camada porcentagem ou pixel quando o efeito terminar.

To: Para que local a camada deve ir quando o efeito for selecionado podendo ser ao centro ou a esquerda superior.

Shake

Esse efeito faz o elemento selecionado dar uma tremida. Você pode usar este efeito com estes objetos do HTML: address, blockquote, dd, div, dl, dt, fieldset, form, h1, h2, h3, h4, h5, h6, iframe, img, object, p, ol, ul, li, applet, dir, hr, menu, pre, ou table. Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Shake. A janela de configuração do efeito Shake vai se abrir para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito. Se você já estiver selecionado o objeto, pode escolher <Current Selection>.

Squish

Esse efeito faz o elemento selecionado desaparecer. Você pode usar este efeito com estes objetos do HTML: address, dd, div, dl, dt, form, img, p, ol, ul, applet, center, dir, menu, or pre. Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Squish. A janela de configuração do efeito Squish vai se abrir para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito. Se você já estiver selecionado o objeto, pode escolher <Current Selection>.

Slide

Esse efeito faz uma transição podendo ser para cima ou para baixo. Você pode usar este efeito com estes objetos do HTML: blockquote, dd, div, form, or cente. Esse efeito requer uma única tag ID e os efeitos dentro do elemento com tag ID. Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Shake. A janela de configuração do efeito Shake vai se abrir

para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito. Se você já estiver selecionado o objeto, pode escolher <Current Selection>.

Effect duration: Tempo de duração do efeito em milisegundos

Effect: Tipo de efeito podendo ser Slide UP aonde a camada vai subir, ou Slide Down aonde a camada vai descendo na tela

From: Tamanho da camada porcentagem ou pixel quando o efeito iniciar

To: Tamanho da camada porcentagem ou pixel quando o efeito terminar

Highlight

Esse efeito faz o elemento selecionado ir trocando as cores. Pode ser usado com todos os objetos do HTML exceto o applet, body, frame, frameset, ou noframes. Para aplicá-lo você deve selecionar aonde será ativado, podendo ser o próprio elemento, depois ir ao Painel Behaviors do Dreamweaver (Windows > Behaviors), clicar no botão adicionar comportamento (+), selecionar a opção Effects e depois o Highlight. A janela de configuração do efeito Highlight ira se abrir para podemos configurá-lo.

Target Element: Selecionar o ID do objeto ou elemento onde será aplicado o efeito. Se você já estiver selecionado o objeto, pode escolher <Current Selection>.

Effect duration: Tempo de duração do efeito em milisegundos.

Start Color: Cor com qual o efeito vai iniciar.

End Color: Cor com qual o efeito vai terminar.

Color after Effect: Esta cor dura somente durante a duração do efeito

EXTENSÕES DO DREAMWEAVER

A Macromedia fornece aos usuários extensões para serem utilizadas em seus aplicativos, mais especificamente Flash e Dreamweaver e Fireworks. Para que se possa instalar uma extensão é necessário ter instalado o Extension Manager.

Você pode fazer o download de extensões do dreamweaver no seguinte site:

http://www.adobe.com/cfusion/exchange/

Observe que algumas extensões são pagas.

Para poder baixar uma extensão será necessário que você possua um cadastro no site, não existe custo para usar os recursos do site, o que pode ocorrer e você encontrar uma extensão que precise ser comprada, pois como o site é uma comunidade, alguns desenvolvedores criam à extensão e as vendem pelo site.

Instalando uma nova extensão

Após fazer o download da extensão dê um duplo clique sobre a extensão e aceite as normas de uso.

Será mostradas a tela com as extensões instaladas.

Observe que ele mostra as extensões instaladas, uma breve descrição do que ela faz e como se deve acessar a ela pelo Dreamweaver.

Vamos testar a aplicação dessa extensão.

Clique no Menu Insert, media, Iphone Style Menu

Será solicitado que seja salvo o arquivo SWF. Salve seu arquivo. Se for um HTML novo ele também solicitará que o arquivo seja salvo.

Será acrescentada ao seu dreamweaver uma paleta chamada Flash element, através dela você poderá alterar as propriedades de seu menu.

No endereço http://f-source.com/accordion-menu/iphone/#menu_config você poderá acessar a todas as propriedades e como proceder a todas as alterações em seu menu

É importante lembrar que o exemplo usado acima funciona para essa extensão, cada extensão terá as suas propriedades e funções.

CONCLUSÃO

Como pode ser visto nas páginas anteriores o Adobe Dreamweaver é um dos mais complexos e fascinantes programas do mercado de Webdesign, logicamente que não foi possível explorar todas as ferramentas e opções existente em um programa tão completo como esse, mas com certeza foi explorado e explicado as mais importantes ferramentas e modos de trabalhar

com este fascinante programa.

Como auxilio em seu aprendizado, procure sempre consultar o HELP (tecla de atalho F1) do programa.

Procure também sempre atualizar seu programa com os UPDATES fornecidos pelo site oficial do fabricante www.adobe.com.br ou www.adobe.com.

Bem como das novidades que estão fase de testes. http://labs.adobe.com/.